GAME-SHOW

C'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ ARALIK'96 SAYI:22 150.000 TL (KDV DAHİL)

LALE SAVAŞÇILARI

verecek ışığı olmayan karanlığı sever...

FIFA SOCCER 97

F22 LIGHTNING 2

GENE WARS

SYNDICATE WARS

ACE VENTURA

MAC ÇEMBERİ DARALTIYOR

ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

En Yeni CD OYUNLARI

FIFA 97 RED ALERT LORDS OF THE REALMS 2 LARRY 7
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 BUNDESLIGA MANAGER 97 SCREAMER 2
TITANIC VIRTUA COP CYBER GLADIATORS TOMB RAIDER
SKY NET TOONSTRUCK CREATURES MASTER OF ORION 2
DOWN IN THE DUMPS LARRY 7

PEK YAKINDA

DESTRUCTION DERBY 2 DISCWORLD 2 HEARTH OF DARKNESS
JEDI KNIGHT (DARK FORCES 2) LANDS OF LORE 2 PHANTAMAGORIA 2
PRIVATEER 2 : THE DARKENING THEME HOSPITAL MONKEY ISLAND 3
ECSTATICA 2 KING'S QUEST 8 RED BARON 2 DIABLO

PHILIPS CDD 2000 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDR-102 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDE-100II (4x READ, 4X WRITE)

BOŞ CD
PHILIPS CDR-74

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX: 0216 3583173 BBS: 0216 3430365
Web Site: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-Mail: Angel@ibm.net

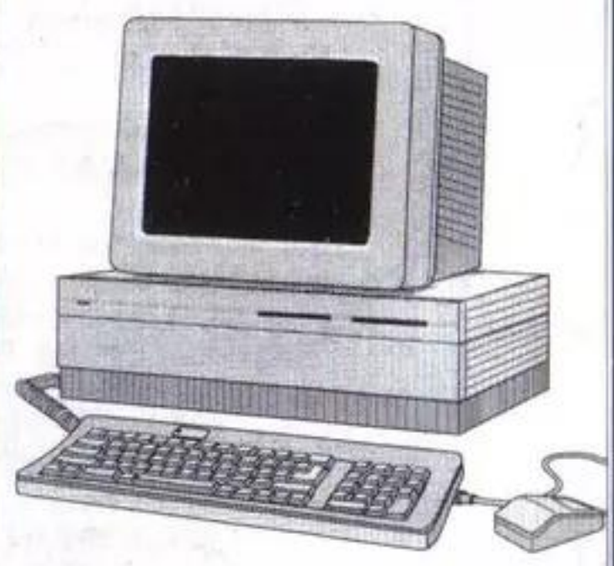
BELLEK BİLGİSAYAR

ORJİNAL CD OYUNLARINDA ŞOK FİYATLARLA KARŞINIZDAYIZ

OYUN ADI	CD	TL.(x1000)	OYUN ADI	CD	TL.(x1000)
ROAD RASH	1	1.500	WAR2-C&C5	1	1.500
GENDER WARS	1	1.500	WAR2-C&C6	1	1.500
STAR CONTROL 3	1	1.500	SHIVERS	1	1.500
F22 LIGHTINING	1	1.500	MICHALENGELO	1	1.500
QRAND PRIX2	1	1.500	EURO'96 İNGİLTERE	1	1.500
SETTLERS2	1	1.500	Z	1	1.500
QUAKE	1	1.500	NBA LIVE'96	1	1.500
MEGARACE 2	2	1.900	TIME COMANDO	1	1.500
PHANTASMAGORIA	7	4.000	BAD MOJO	1	1.500
WOODRUFF	1	1.500	TREASURE QUEST	1	1.500
SYPCRAFT	3	2.300	RESURRECTION RISE2	1	1.500
LONGBOW	2	1.900	LOADSTAR	2	1.900
ALIENS	2	1.900			

ARALIK AYI İÇERİSİNDE GELECEK OLAN CD OYUNLARI

OYUN ADI	OYUN ADI
SCREAMER 2	RED BARON
FIFA 97	STARCRAFT
C&C RED ALERT	DAGGERFALL
DIABLO	X WINGS VS TIE FIGHTER
7th LEGION	PRAY
DUNGEON KEEPER	SINDICATE WARS
INTO THE SHADOW	PAX IMPERIA 2
JEDI KNIGHT(DARKFORCES2)	OUTLAWS



SUPER CD 1:
QUAKE
GENDER WARS
CLASSIC
FALCON 4.0
BACK TO BAGHDAD
GRAND PRIX 2
SU 27
S.T.O.R.M
SLAW
OPERATION CARNAGE
WARLORDS 2 DELUXE
FİYAT: 2.000.000-

SUPER CD 2:
C&C
CIVILZATION
DOOM 2
DUKE 3D
GENDER WARS
QUAKE
OFFENSIVE
SIM CITY 2000
DEADLINE
SCAT 2000
FİAT: 2.000.000-

VIRTUAL VICTOR
WILLIAMS ARCADE
TRONIC
SPACE BUCKS
SPECIES
SOLUTIONS
CEASAR 2
ALLEY CATS
DINOTOPIA
CHEATS

Toptan Satışlarda İNANILMAZ KOLAYLIK

NOT: PAKET OYUNLARI İÇEREN CD'LER İÇİN BİZİ ARAYINIZ.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:

Pamukbank (Maltepe):01313902
İş Bankası (Maltepe):103730000770541

ADRESIMIZ ve TELEFONUMUZ
Bağdat Cad.Özderici Pasajı No:1 55/31
MALTEPE
(Pamukbank arkasındaki pasaj
Tel :(0216)370 68 28

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburlu, Timur Cataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Levent Göçer, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Levent Yarlı

Film Çıkış
Diacan (0212 519 4549)

Matbaa:
Şan Ofset (0212 233 0588)

Genel Dağıtım:
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş,80690, Istanbul
Tel:
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax:
(212) 259 07 91
E-Mail:
meg@gsmnet.com
Web Site:
http://www.gsmnet.com/gameshow

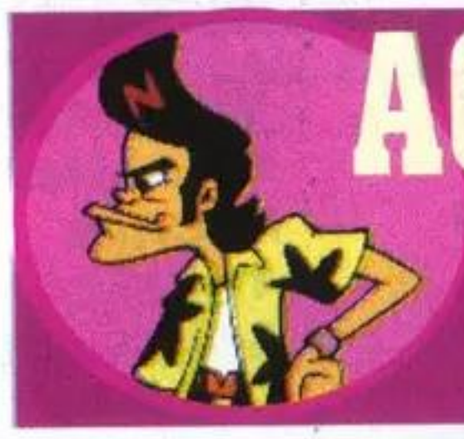
NOT:
MEG: Buradaki tabelada ne yazıyor?
MAC: Tabelada Frankfurt yazıyor ama yolun sonunda şehir gözükmüyor.
MEG: İki saattir öyle diyorsun ama bir türlü varamıyoruz. Kaybolduk işte kabul et.
MAC: Yok abi kurtulduk. Bak bir tabela daha geliyor.
MEG: Ne yazıyor çabuk söyle. Yanlış ise geri dönebilelim.
MAC: 'GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir' yazıyor. N'apıcaz...

ALE SAVAŞÇILARI
Türkiye oyun piyasası canlanırmıyor mu ne. İstanbul'u cehaletten kurtarmak da hoş bir fikir olmuş doğrusu. **12**

SYNDICATE WARS
Geçen ay klasik olarak birincisini açıkladık. Şimdi de çok daha geliştirilmiş ikincisi ile Syndicate savaşlarına devam ediyoruz. **14**

GENE WARS
Yaratıkların DNA'ları ile oynayıp, yeni yeni canavarlar ortaya çıkarmak güzel fikir kabul ediyorum da oyun biraz zor olmuş galiba. **18**

NCAA BASKETBALL
NBA'97 henüz gelmemişken bir iki tur basket oynamak isteyenlere, NCAA iyi bir ön alıştırma olabilir. **22**

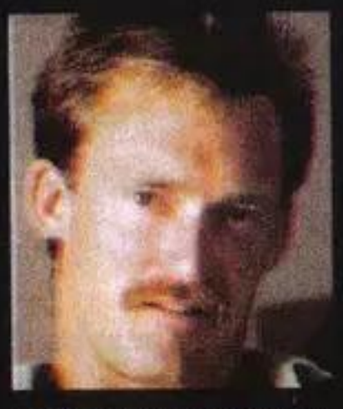


ACE VENTURA
Bilmecelere fazla kafa yormadan ilerliyeyim, mavra olsun eğleneyim diyorsanız tam size göre (ya da kız arkadaşınıza?). **24**

İŞTE GAMESHOW AİLE ALBÜMÜ

Mektup yazdınız, anketlerde belirttiniz, telefon açtınız,

MEG: Gençliğini ve yakışıklılığını film çıkışı matbaa, dergi üçgeninde mekik dokumasına borçlu. A4 olunca hali ne olucaki, hep beraber görücez.



MAC: Aramızdakı en görmüş, geçirmış Sayfa yaptığı zamanlarda monitörden gelen ışınların, formunu korumasında yardımcı olduğunu düşünüyoruz

ENGİN ABLA: Dillere destan güzelliği ile ablanız karşınızda. Onun resmini de gördüğünüze göre artık gözünüz açık gitmezsiniz herhalde.

ÖZGÜR: Askerliği sırasında bütün subay kızlarının gönlünü çalan arkadaşımızı pek yakında aramızda görücez. (gel artık, gel artık, gel artık)

F 22

Yeni bir grafik tekniği kullandıklarını söyleyen Nova Logic, bir uçak simulasyonu ile ilk defa karşımızda.

28

DARKSUN2

Klasik köşesinde FRP'lerin atası DarkSun serisinini ikincisi ile FRP'cilerin beklentilerini karşılamak istiyoruz (nasıl ya?).

34

MEGARACE2

Grafik ise grafik, eğlence ise eğlence, hareket ise hareket, herşey bu oyunda. Kesin kaçırmayın.

38

FIFA 97

Eskiden Kick Off vardı (hala var), bir efsaneydi. Şimdi ise Fifa var. Ama o yaşayan efsane (kelime oyunu da yaparım).

42

ASSASSIN 2015

Doom-gibin oyunlara da hasret kalmıştık. Değişik karekter özellikleri ile Assassin ortalıktaki sessizliği bozacak galiba.

44

C:\ Edit Editörden.txt

Cnn, NBC, Jay Leno, Canon O'brain, Larry King, O.J. Simpson derken bir de baktık ayın 26'sı olmuş Almanya'nın Mannheim'ında. İstanbul beni bekliyor, yazılar toplanacak, reklamlar yapılacak, film çıkışınca gidilecek, matbaada sürünülünecek... Daha çoook işimiz var. Sizinde farkettiğiniz gibi bu ayda dergi geç çıktı. Ben pes ettim artık. Gözüm açık gidecek ama n'apalım. Elimden geleni yapıyorum ama olmuyor. Fazla da takmamak lazım aslında. Nasıl olsa sizde alışmışsınızdır artık. Bir dönem böyle gidecek herhalde.

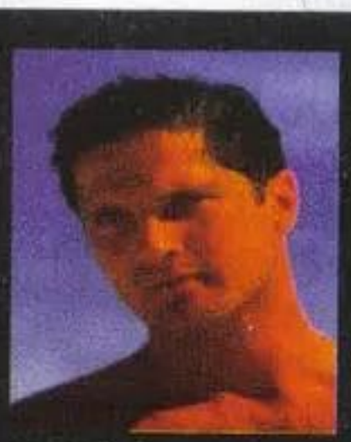
Anket sonuçlarını bu ay açıklıyoruz. Bu sonuçlar doğrultusunda hazırlamaya çalıştığımız A4 sayfa boyutu ile gelecek ay karşınıza çıkacağız (inşallah?). Dergiyi hazırlama çalışmalarına başladık bile. Yeni derginin fiatını ise henüz tesbit etmedik ama sizden ricam yeni fiatı gördüğünüzde (valla bilmiyorum) A4 boyutunda bir dergi çıkarmanın farkını ve zorluğunu anlamanız ve 6 aydır zam yapmadığımızı hatırlamanız. Bakalım bu işin altından kalkabilecekmiyiz.

Benim altından kalkacağımızı merak etttiğim diğer bir olay da GameShow'-un internet sayfaları. Heyecanlı ve iddialı bir şekilde başladık. Kısa zamanda Türkiye'nin en çok hit alan site'si olmayı hedefliyoruz. Eğer İnternet bağlantınız varsa hemen yandaki sütunda belirtilen adrese bir uğrayın ve bookmark'ınıza işaretleyin. Orada neler olacak yazarları bile bilmiyor.

Gelecek ay A4 ve yepyeni bir dergi olarak görüşmek üzere. (Allah sonumuzu hayır etsin demiş miydim?)

M.Emin GÜR

ERKAN: N'apalım, i da böyle çıktı işte. Bize gerçeği açıklamanın zamanı gelmişti. Biz alıştık artık. Siz de zamanla alışırsınız.



ŞAHİN: En sportmenimiz. Uludağ karlarında bile hala imzası duruyor. Bir de yazılarını zamanında yazsa tadından yenilmeyecek.

MERT: Aramızdaki en yakışıklı. Tip yerinde, zeka desem o da var, romantizm desem görüyorsunuz ama adam olamamış. Ben ümidi kestim, sizler?

TİMUR: O da ne yapsın işte. Yakışıklılık artık kar etmiyor. Yüzük girmiş bir kere o parmağa, olay bitmiş artık. Zor iş zor, heni de çok zor.

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

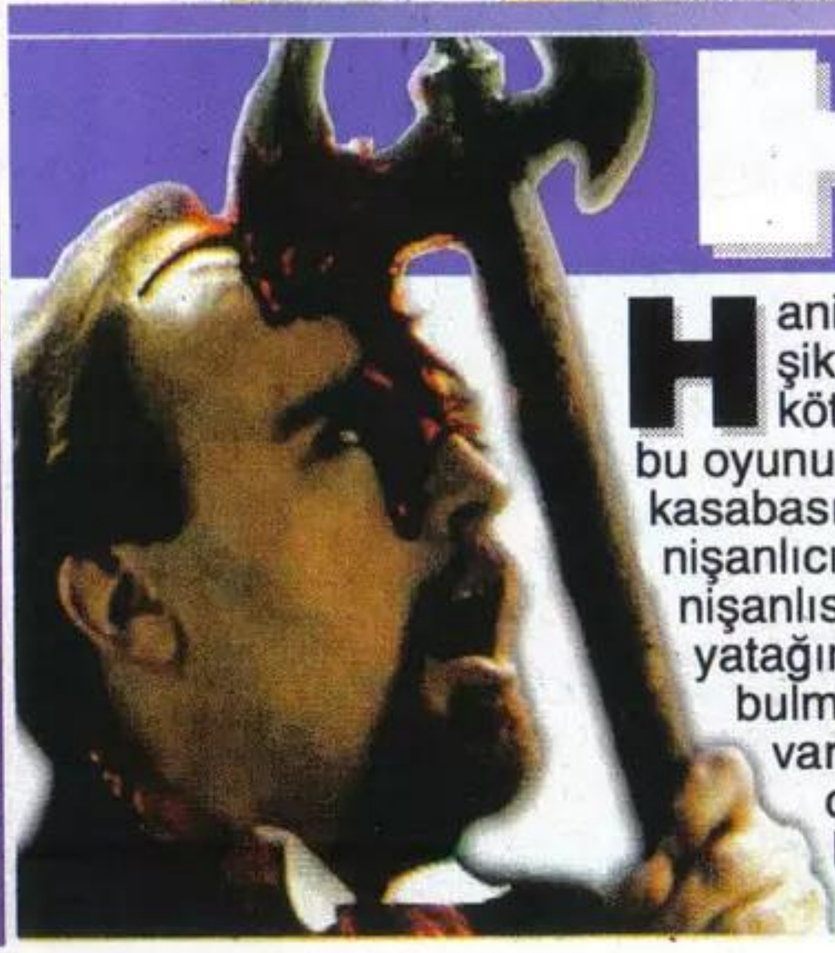
MONKEY

Ula LeChuck, nedir senden bu çektiğimiz be? İki kere çıktın karşımıza, ikisinde de seni alt etmeyi (shift etmeyi esprisi?) bildik ama şimdi çıkıyorsun karşımıza, yine başına gelecekleri biliyorsun da, bu Elaine'e el (kafiye) uzatma işi ne oluyor? Burda duracan aslanım, korsanız, bazen şebelek durumlara düşeriz ama daha namusumuzu boşlayacak kadar düşmedik (redif). Hem zaten sen öldün gittin (Monkey Island 1), hayalet oldun geri geldin (Monkey Island2), yani tıbbi olarak ölüsün, Elaine senin neyine? 40'ından sonra azanı mezar paklıyor, mezardan sonra azana no'oluyo abi. Hem bu iki oyunda çok tecrübelendik biz, öyle ellle çizilmiş yüksek çözünürlükte kafam kadar büyük (valla öyle) grafiklerle, Full Throttle'dan daha iyi (olmaz demiştik oldu) seslendirmelerle, bitmez tükenmez animasyonlarla gözümüzü

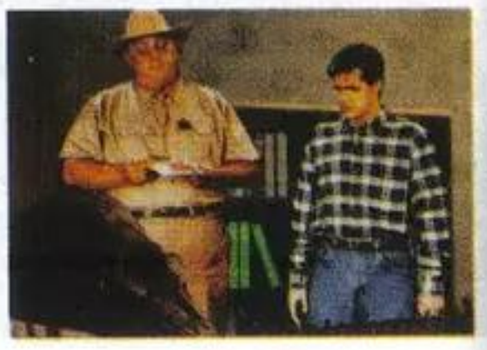
GNOME

Omicron Reticuli Sistemi var ya hani, işte ordaki Ruhelen yıldızında garip birşeyler oluyor, sen Çavuş Joshua Gant olaya el koysana desem siz de bana 'bunları çok dinledik, kes traşı da, ne oyunuymuş onu söyle' dersiniz. Haklısınız da netekim, maksat texture kaplı dev robotlu oyun yapmak, gerisi hikaye, ama en azından G-Nome son zamanlarda çıkan ismi lazım değil, S.Steel gibi uyduruk oyunlardan daha iyi olacağa benziyor.

HAR



Hani keşke eski hayatımdan bu kadar şikayet etmeseydim dedirtecek kadar kötü şeyler olur ya (eee?), eee'si işte bu oyunun kahramanı da küçük kasabasında annecik babacık ve nişanlıcıkla bebareber yaşarken birden nişanlısının yatağında bir ceset bulmasıyla (ne işi varmış yatağın civarlarında bakiim?) olaylar

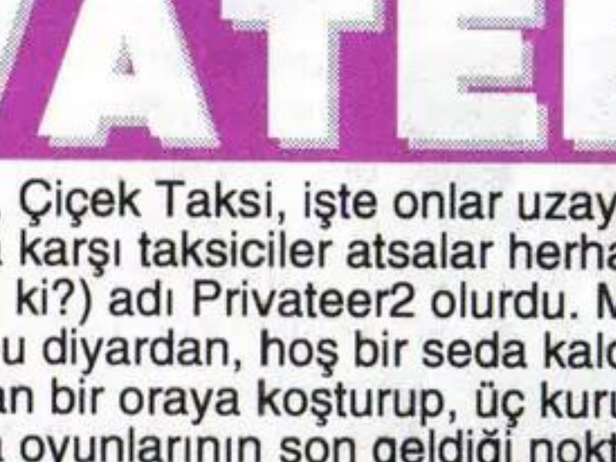


Y ISLAND3

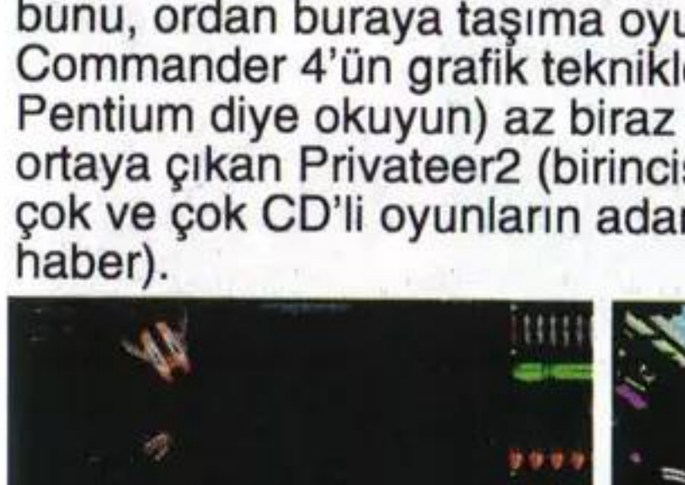
boyayıp aradan Elaine'i kapacağını sanıyorsan havanı alırsın. Kabiliyetli yazarlar da tutmuşsun, espri üstüne espri patlatıyorsun ayıp olmasın diye gülüyoruz ama valla yemeyiz bu numaraları. Elaine bizimdir bizim kalacaktır (inşallah, karı kısmına güven de olmaz aslında), haddini bil. Uzun zamandır süper ulan dedirtecek adventure çıkmıyordu ama grafikleri, sesleri, konuyu, esprileri ve Monkey Island adını görüp yelkenleri suya indireceğimizi (korsan-yelken, kelime oyunu, anladınız di mi?), sonrada Elaine'siz kalacağımızı sanıyorsan çok ama çok ama çok yanılıyorsun, ona göre!

PRIVATEER2

Taksiciler var ya hani, Çiçek Taksi, işte onlar uzaya çıksa, birde SVGA olsa, arayada karşı taksiciler atsalar herhalde sonucun (sebepten önemli mi ki?) adı Privateer2 olurdu. Mercenary'ler, Elite'lar, Frontier'ler geçti bu diyardan, hoş bir seda kaldı bu kubbede. Uzayda bir oradan bir oraya koşturup, üç kuruş için onu bunu, ordan buraya taşıma oyunlarının son geldiği nokta Wing Commander 4'ün grafik tekniklerini az biraz geliştirip (kısaca Pentium diye okuyun) az biraz saydığım klasiklerin iyi yönleriyle ortaya çıkan Privateer2 (birincisini sevenler var sevmeyenler var), çok ve çok CD'li oyunların adamları Origin'den çıkacak gibi (karışık haber).



VESTER



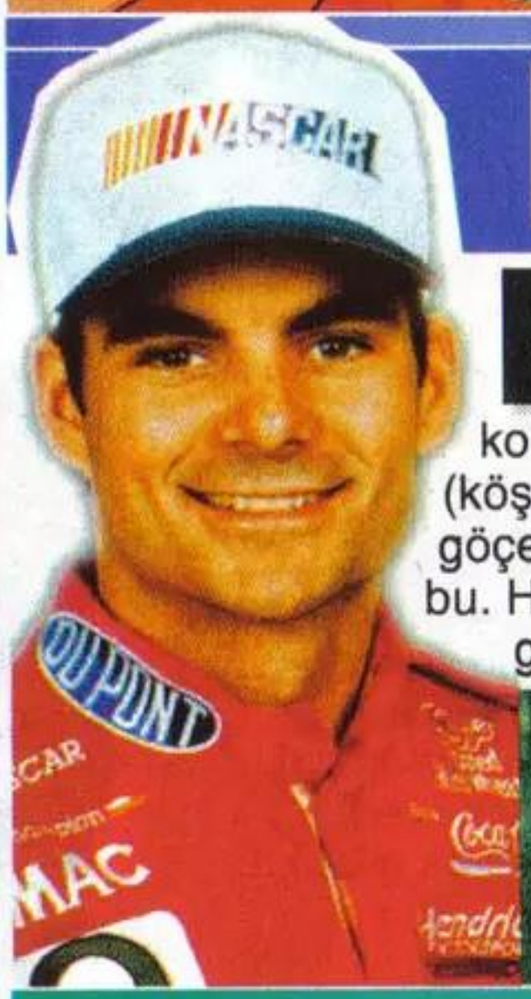
Harvester adlı bol kanlı, bol etli, kusturacak sahneli az bilmeceli bir adventure'a dönüşüyor. Yani şimdi bu sayfalardaki resimlere bakıp 'harbiden kanlıymış be' demeyin, bunlar oyunda bulacaklarınızın (geldi de aslında) sadece bir aperatifi (entel haber). Sonralarında, örrrghk, börrrgghk, ay anlatamıcam, midem kalktı, işte öyle sahneler bulacaksınız. Kan olsunda nasıl olursa olsuncular için mavra işte.

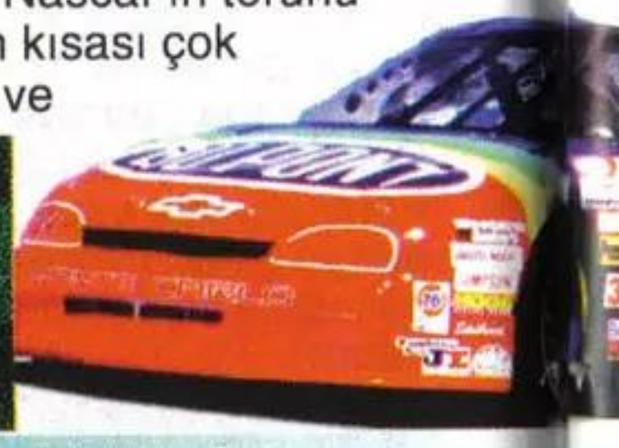
YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

OUT

Kovboy oyunları güzel olmaz olamaz diye yazılmamış bir lanet var tepemizde, Billy The Kid'ler, Rodeo'lar, kızılderililer gibi filmcileri milyarder eden caanım konular nedense hep bilgisayar oyunlarında rezaletimsi sonuçlar doğurdular bugüne kadar. Amma velakin bayramımız olsun dostlar LucasArts olaya el (ve kement esprisi kötü mü olur acaba) atmış durumda. Full Throttle gibi süper bir adventure mı inşallah demeyin çünkü değil. Tie Fighter falan? Cık. Onun yerine LucasArts bize Dark Forces gibi bir Doom-Gibin hazırlıyor, ama Dark Forces'ı görenleriniz, oynayanlarınız, yaşayanlarınız bilirler, LucasArts bu işi de herkeslerden daha iyi yapıyor netekim. Outlaws bu türden oyunlarda görmeye pek (hiç aslında da kibarlık yapıyorum)

NAS





Bu arabalar çok hızlı abi. Böyle oval pistlerde viinnn vinnn vinnnnnn diye dolanıp birbirlerine çarpıp falan duruyorlar ama konumuz o değil, konumuz sizin alet ne kadar hızlı (köşe başı sapığı sorusu). Yani kolay değil, bu 486 göçerten, bende kompleks yapan Nascar'ın torunu bu. Hem de SVGA. Yani uzun lafın kısası çok güzel oyun, bir dolu ara ekran ve

STARC

Ağam, zırhını dahsana ağam, düşman roghet atıyo, başhına bir işlern geleceh canım ağam.

-Ula gosgoca ağa roghetden gorkarmı davuk! Ben zamanhında göylerarası yağlı gürenşde baş behlivan oldutdum.

- Ama ağham bu gavur düşman robotekhleri çok agıllılar, hattabile Command&Conquer'degilerden bile daha agıllılar, bah arkadan dolanıyorlar, canımı yi, zırhgını giy agham.

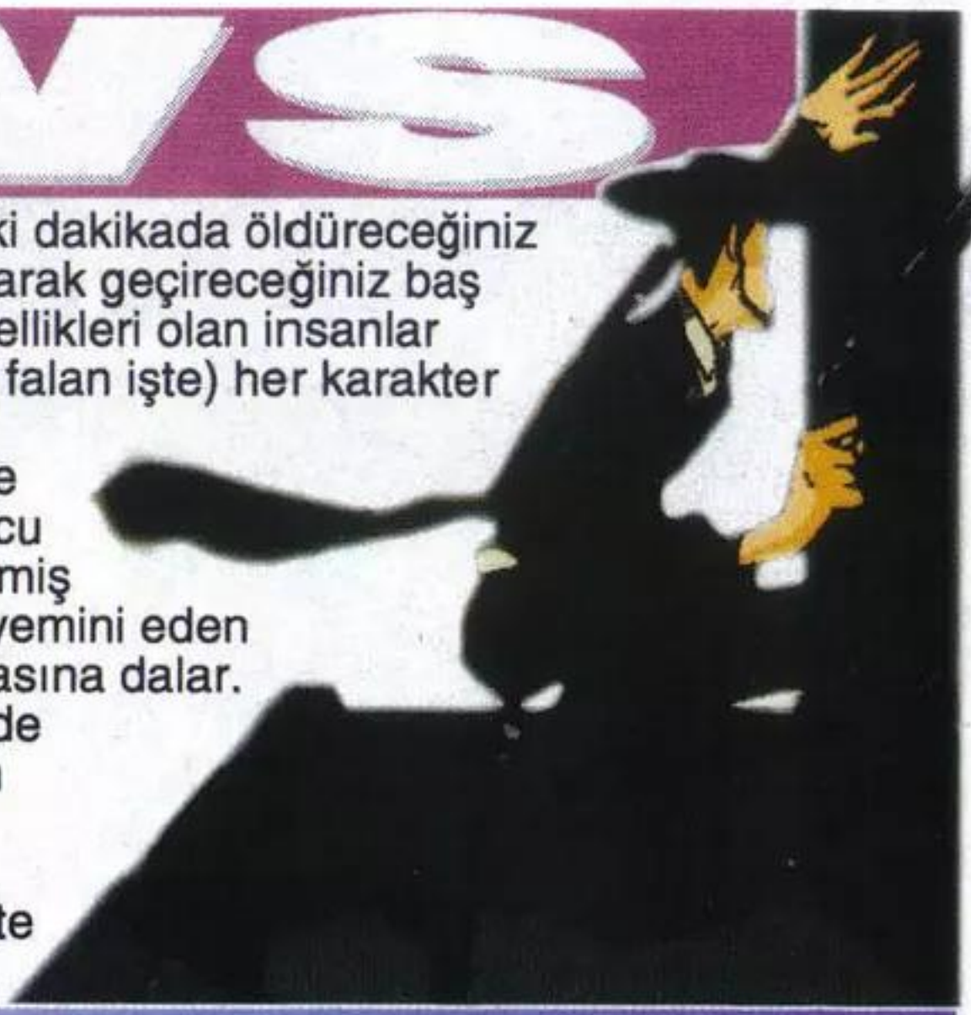
- Arghadan dolaşan anca ighi puan alır oluum, ben şincik bir kafagol atıviririm, yagharım onları.

-Blizzard yapmış bu oyunu agam, bir gafagolla

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

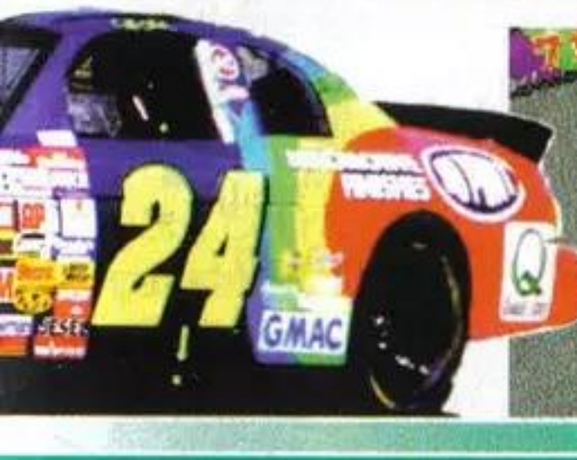
LAWS

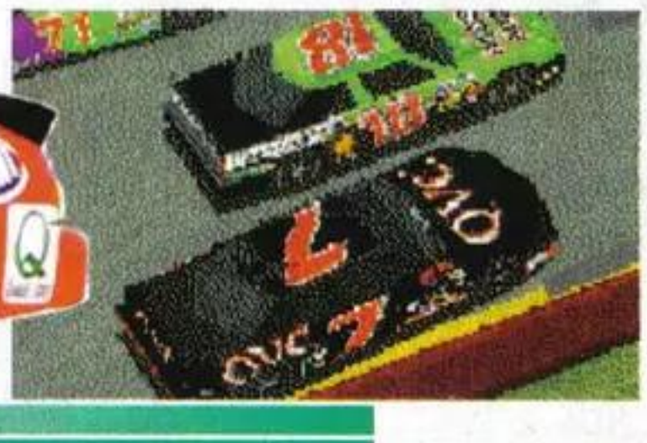
alışmadığımız kadar geniş bir karakter kadrosuna sahip. İki dakikada öldüreceğiniz düşmanlarınızdan tutun bütün oyunu peşinden kovalayarak geçireceğiniz baş kötü adama kadar herkes hikayede yeri ve belirli özellikleri olan insanlar (denmez aslında). Yaratıcı kadro (John, Mark, Jim falan işte) her karakter üzerinde uzun uzun çalışıp öyle sırf cıv cıv'la bitmeyen bir oyun yapmışlar. LucasArts'a göre fazla klişe olan kötü adamların baskısı sonucu sakin hayatını bırakıp (aslında önceden şerifmiş de sonradan tövbe edip sakin adam olmuş) intikam yemini eden James Anderson silahları kuşanıp Doom Gibin'in ortasına dalar. Klişe falan ama LucasArts bu sonuç olarak. Hele birde karşınıza vahşi batının (uslu doğunun öbür tarafı) en meşhur ve kalleş yirmi karakterinin çıkacağını düşünürseniz kötü kovboy oyunları lanetini arayıp suyunun ısındığını (oğluuum hadi banyoya) söylemekte yarar var (bana birşeyler olmuş).



CAR2

database numaraları sayesinde NBA96 gibi birşeyler haline de gelmiş. Hatta abartıp araba desenleri değiştirme tantanalarını falan da sebil içine eklemişler ama iş yine sizde ve cüzdanınızda bitecek, çünkü PentiumPro'ların ucuzlamasından bir sene kadar önce çıkma kalleşliğini gösteren NASCAR Racing 2'de vınnnnn'ı bırakın vın edebilmek için bile bir sürü paraya mal olacak kuvvetli bir sisteme ihtiyacınız olacak.





RAFT

yinilir mi düşmanlar agham, Warcraft2'den dirslerini almışlar herhaln.

-Lan böyle zalak zalak gonuşma, sen yicen şincik kafagolu, inme incek biryirlerine, ben ağayım, bana birşicikler olmaz

-Zen birlirsiginiz ağam, ama zonra söylemediydin dime, zor oyun bu.

-Ula ben sagha zus dimedim mi, gene gaşındın.

-Vurhma ağam, bu zırgh ağa darbesine dayanamıyo...

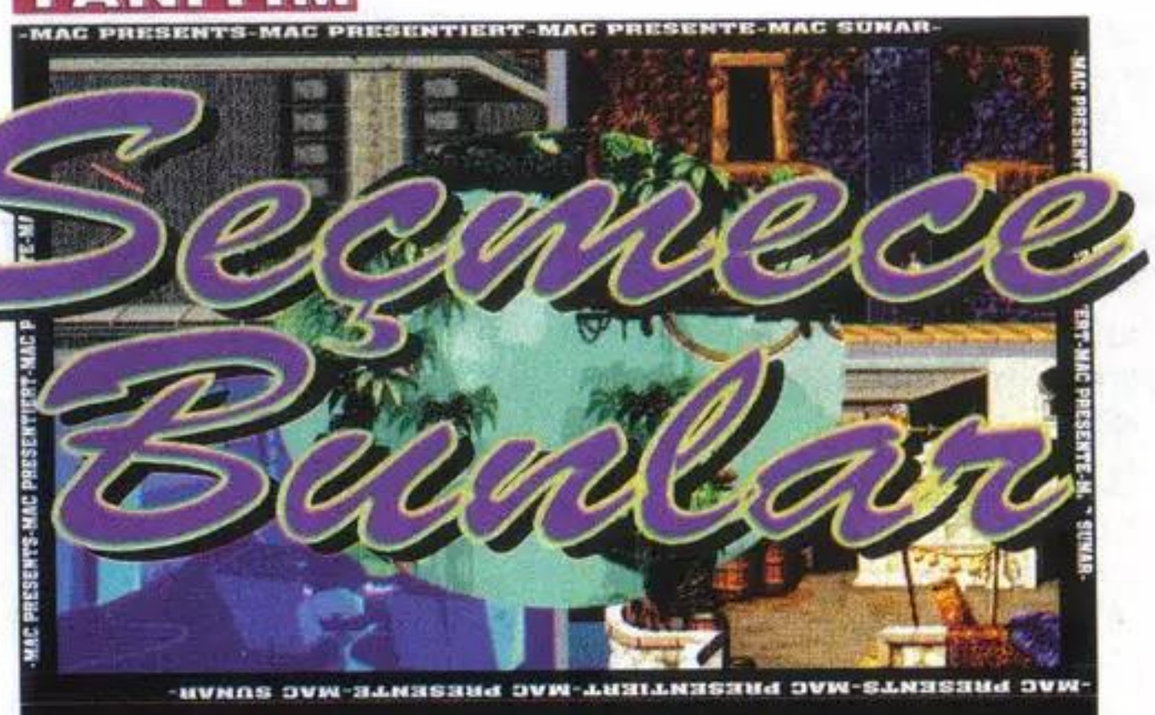
NEWSfax

Göklerde yer açın, oğlum geldi o oturacak. Uçak oyunlarının şahı ve padişahı Falcon serisinin yenisi **FALCON4** şanına yakışır grafikler ve yeni tekniklerle geliyooo.

Jeton yutucu canavarların yapıcısı **Capcom** birazda haneye tecavüze karar vermiş olacak ki, en son dövüş oyunu **NIGHT WARRIORS**'ı PC'ler için hazırlıyor.

Severim netekim tepeden görünüşlü yarış oyunlarını hele bol yeni arabalar, öldürücü silahlar ve tehlikeli pistleri varsa. Tıpkı **DEATH RALLY**'dekiler gibi.

AAraba var (car) bir de araba var (**X-CAR**) böyle kolay bulunmayan, padişahlara nasip olan arabalara bir kere binsem keşke diyenlere bir dolu adı sanı bilinmeyen arabalar sunuyor.



Tikkatli olmak lazım buralarda. Bir nükleer patlama / impossible mission/ intikam/ büyücü laneti/ kaza/ ekmek kavgası sonucunda girdik bu lanet yere ama bakalım nasıl çıkacaz. Bir an uslu uslu oturuyorsun evinde, bir an sonra bakmışsın sonsuz koridorlar, labirentler, kana susamış, 'dur bir konuşalım, anlaşalım' ayaklarını yemeyen canavarlar. Kendi silahlarımı hazırlamalıyım, çevikliğimi, reflekslerimi, hızımı, nişancılığımı. Onların zayıf noktalarından yararlanmalıyım, aptallıklarından, hantallıklarından, sabit fikirli programlanmış olmalarından. Tıpkın hayattaki gibi. Bir an bile aynı yerde durmamalıyım, sürekli ilerlemeye çalışmalıyım, seçeceğim yoldan emin olmayınca taa içimde gömülü unutulmuş sezilerimden yararlanmalıyım, yanlış yola girersem, zararının neresinden ayağı geri dönmeliyim ama önceden başıma gelenlerden de ders almalıyım, aynı güvenli ocaklardan uçtuğumdan beri yapmaya çalıştığım gibi. Boyumu aşan darbelere göğsümü siper etmemeliyim, ya zıplamalıyım, yukarılara çıkmalıyım, oralara ait olmasam bile çaktırmamalıyım, çıkmışken yukarı biraz havalara girmeliyim, öbürlerine tepeden bakmalıyım, ya da eğilmeliyim, hayır aşağı inmişken karşıma çıkan büyükçene ayaklara kapanmalıyım, sarılmalıyım, sonuç araçtan önemlidir deyip öpmeliyim onları, yalayıp tertemiz etmeliyim, madem girdik dibe diyip işime gelmeyen dizlere tekme atmalıyım, basabildiğim ayaklara basmalıyım, 'aaa, bu da benim eserimdi di mi?' diyip önceden tükürdüklerimi yalamalıyım.
Toplayabildiğim bonusları hemencecik kapmalıyım, 'buradaysa nasıl olsa benimdir' demeliyim, sonradan kusacak olsam bile bi dikişte indirmeliyim mideye. Nasıl olsa varamıcam sonuna, bari geldiğim yerden gurur durmalıyım, bütün bunları taa yolun başında bilseydim, bir platformlu arcade-adventure'ın hayatın kısa özeti olduğundan haberim olaydı, belki bu kadar hata yapmazdım.

Murat'Crouch'ADANÇ

ANOTHER WORLD

Zamanında biz sanardıkkine, polygondan oyun karakteri olmaz, anca simulasyon olur, arcade adventure dediğin sprite'lardan oluşur, böyle 64x64 falan gridlerde iğne oyası yapar gibin ana karakterler, düşmanlar (hem de aynı palete göre) hazırlanırdı, biz de zevkü safa içinde oynardık. Ama tabiki adamlar küçük olurdu (büyük olunca pikseller belli olur, ayıp bişiidir bu da), bir de hareketler sınırlı olur çünkü sprite bankası denir bunun adına, ama Yapı Kredi mi bu, öyle elli tane hareketin animasyonları sığsın, yok öyle işte atla, zıpla falan (onlarda az kareli), koyulurdu, hatta bazı karakterlerin hiç animasyon karesi olmazdı, onlar da ekranda nazlı nazlı salınırlardı, hani sabit şekiller oldukları çakılmasın da, belki göz yanılgısı hareketli sanalım diye.

Sonracığıma, tak kapı, bak bakim kim gelmiş, aaa Another World gelmiş, hayda bu ne ya? Başta öyle bir demo varki (bugüne kadar bin kere seyretmişimdir herhalde) , bir kaç renk ve az biraz çizimden oluşuyor, ama (o zamana göre konuşuyoruz yavrularım) en baba Sierra açılış demo'suna bile beş çekiyo. Bir anda insanın dünyası yıkılıyor, anlayın yani durumu, hem poligonlu arcade adventure, hem de kaliteli, hem de öyle saçma sapan zıplamalardan falan da oluşmuyor, mantıklı bir hızda, az biraz kafa kullanılarak oynanıyor, öyle her şeyi, öldürmek level geçmeyi garanti etmiyor, hatta başka karakterlerle interekşın bile var (biz o kocaman adama Omay adını takmıştık). Another World aslında şimdilerde çok zor bulunan, çıktığı zamanın saçma inançlarını, değer yargılarını falan altüst eden, hani gavurun 'breakthru' dediği oyunlardan biri. Çok zaman geçti aradan (diye de bir şarkı var), ama oyunun güzelliği bilmecelerinde, grafiklerin güzelliği de sadeliklerinde olduğundan dün doğmuş olup, bugün alsanız bile öyle 'ay ne kötü, tarih olmuş bunlar, babaannem sever herhalde' dedirtmez kendisine. Oyunların tarihi yazıldığında (yazıyom şimdi, ama daha 2. sayfadayım) mutlaka önemli bir yeri olacak bir oyun, bakın söylüyorum (böylece söylemedi diyemiyorsunuz) almazsanız siz kaybedersiniz (söyledim işte).

ABUSE

Yok öyle Joystik'de iki ateş düğmesi, dört ana, dört de yardımcı yön vardır, böyle gelmiş, böyle gider diyip hep aynı kitaba göre oyunlar çıkarmak. Bakın elin oğlu biraz kafa çalıştırınca yeni bir şeyler de bulabiliyormuş, bu elin bu oğlu, Crack dot com (çok şüphe çekici bir isimleri de var aslında) klavyeye yön işlerini yıkıp, mouse'a da ateş konularını verince ortaya yeni ama birazcık da karışık bir kontrol sistemi çıkmış. Karışık da işte alışana kadar karışık. Birazcık işi çözünce insana hem akıllıca hemi de güzel geliyor, atlıyon zıplıyon, ama bu arada da istediğin yöne ateş de edebiliyon. Hattacığıma bundan sonraki platformu arcade adventure'ların hepsine bu yöntem tavsiye bile edilebilir. Arcade Adventure dedim de (aslında öyle tesadüf olmadı, sırf lafı buraya getirebilmek için dedim, bunlar da ucuz yazar numaraları işte, hoş görün), Abuse öyle alıştığımız arcade adventure'lardan (bu sefer tesadüf oldu) değil, hatta arcade'i adventure'ından çok fazla ama genelde ortalarda öğrenilmesi gereken, çözülmeyi bekleyen

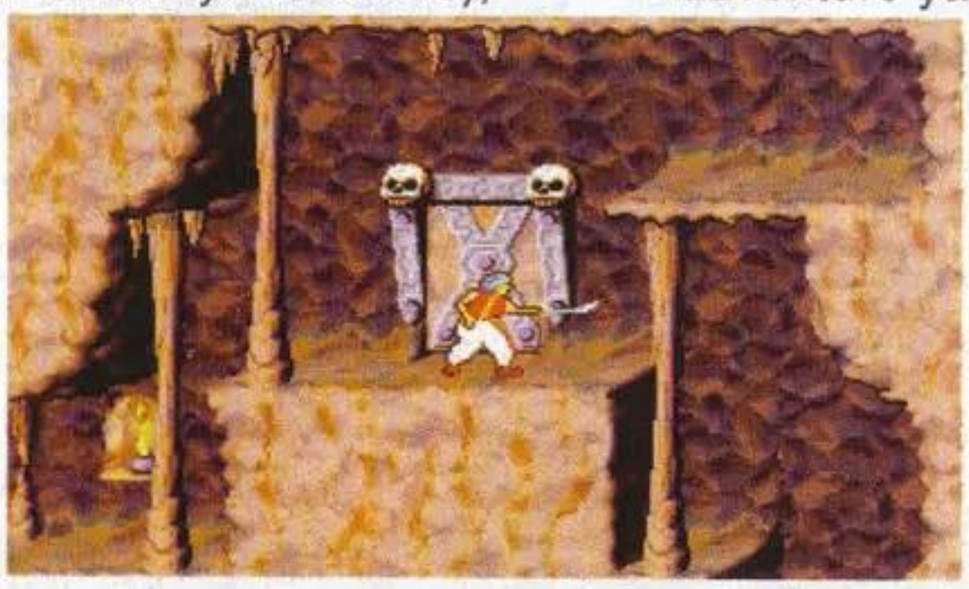
karanlık birşeyler döndüğünden bu ayki seçmeceye katmaya karar verdik. Crack dot com madem bir şeyleri değiştiriyoruz bari iyice değiştirelim demişler, ışıklandırmanın çok önemli olduğu bir grafik sistemi geliştirmişler. Yani ışık numaralarıyla heyecan falan yaratmaya çalışmışlar. Oyunun registered versionunu alırsanız level designer'ın (bunlar asla bir işe yaramaz, yaramaz, yaramaz!) yanı sıra Satan Paint (adamlar valla isim seçme özürlüler) bütün grafikleri değiştirebileceğiniz bir program bile bulabilirsiniz. Refleksleriniz benimkilerden iyiyse, çok da vaktiniz varsa (18 level da çok be abi), Özgür gibi (sevmişti bu oyunu) gibi acilen askere gitmeniz de gerekmiyorsa alın. Gönlünüze göre ateş edin (burası Türkiye).

FLASHBACK

Sürüden ayrılanı kurtlar kaparmış, Another World'da değişik olduğu için o kadar övgüler yağdırmış, kim bilir bunun ikincisi ne kadar daha da değişik olur falan derken Delphine gerisin geriye sürüye dönüp çok daha bilinmiş, alışılmış kurallara uygun bir oyunla çıkıverdi karşımıza. Belki de birincisi hazır iyi satmışken bir risk daha almaya gerek yok diyip daha standart bir şeyler yapmak istemişlerdir, belki patronlar 'yeter bu yaratıcılık ayakları, şöyle satılacak bir şeyler yapın' demişlerdir, ya da belki de korkaklardır, ödleklerdir, kendi gölgelerinden ürküyorlardır, tavuklardır, gıd gıd gıdaaak, yumurtam sıcaaak. Tamam anladınız, öbür oyunun değişikliğini devam ettiremediler, zaten yüz kere yapılmış bir oyun sistemine geri döndüler diye kızdığımı herhalde. Yaniciğime taa Impossible Mission'dan (bu konuda çok uzun konuşabilirim ama başka zamana) beri bir dolu böyle oyun yapıldı. Gerçi hiçbiri (belki Impossible Mission hariç, bakın hala yan konulara dalıp ne yazdığımı unutmamaya çalışıyorum) Flashback kadar kaliteli değildiler, ya da onun kadar olay olup cheat'i, kodu falan için cinayet işlenir olmadılar ama, yine de yapıldılar işte. Sonracığıma Flashback geldi, az biraz realistik animasyonlarıyla ve genel konusuyla türün en iyisi oldu. Flashback'in (zamanı için) güzel grafiklerini bir yana bırakırsak, başarısının en önemli sebebi bilmecelerlen bulmacaların ekşın'a olan dengesi herhalde. Yani isterseniz küçüklüğünüzü Kung-Fu temple'ında geçirip hayatınız boyunca refleks çalışmış olun, yine de biraz kafa kullanıp neyi nereye sokacağınızı çözemiyorsanız pek bir yerlere gelme şansınız yok, öbür taraftan da, adventure canavarı olsanız bile, az biraz göz-el-dik koordinasyonu yapamıyorsanız ilk ekranlardan ötesini göremezsiniz (ben yapamıyorum ama yine de Emin'i herbişeyde yeniyom). Yani uzun lafın kısası (yarım sayfadan sonra böyle söylemek de ayıp aslında) Delphine yeni bir yaratıcılık gösterememiş ama bu kas-beyin dengesini tam yerine göre ayarlayabilmişler. Bir şeyler çözüyorsunuz, yavaş yavaş ilerliyorsunuz diye kendinizi hikayeye kaptırabilirsiniz. Bunun sizin için daha önceden yazılmış, ve harfi harfine takip etmek zorunda olduğunuz bir senaryo olduğunu göz ardı edebilirseniz bu türün en iyi oyunlarından biri olan Flashback'n gerçek tadına varabilirsiniz.

PRINCE2 BLACK THORNE

Garip ve ilginç bir hikayesi var Prince of Persia serisinin. Derler ki bir programcı (adı aklımda kalmamış, ben de masalcı nine değilim ki canıiım) yeni yaptığı platform oyunu için karakter sprite'ı çizmeye çalışırken tıkanmış, bakmış işler iyi gitmiyor, kardeşine pijamalarını giydirtmiş, ona hopla, zıpla, eğil, atla gibi komutlar verip onun hareketlerini kameraya çekmiş (valla sapık bişii anlatmıyoruz burda), sonra da bu hareketleri digitize edip (sizin aklınız da hep kötü şeylere çalışıyo canım), oyunun sprite'lerını böyle yapmış. Ne kadar doğru bilmiyorum (ben kimin yalancısıyım onu da hatırlamıyorum, yıllar önce bir yerlerde duymuştum bu hikayeyi) ama Prince of Persia'nın ana karakterinin hareketlerinin gerçekçiliği zamanında olay olduğundan (genel tepki 'ay ne realistik') adamın bir şeyleri doğru yaptığı kesin. Bunun sütüne 1001 Gece Masalları'ndan gibin bir hikaye (vezir falan işte) bir de çok ama çok kötü fon grafikleri eklenince (bu cümlede bir bozukluk var) oyun çok başarılı olmuştu, ikincisi de geldiğinde (hani fonlar güzelleşmiş ya) de bayağı tantana olmuştu ama geçti bunlar abi, şimdi Sega Saturn, Nintendo 64 falan derken bu tür oyunların çok ama çok iyileri yapılıyor. Prince of Persia 1ve2 geldiler, oynadık, geçtiler, pek de bir şey kalmadı kubbede falan. İnsanoğlu nankör netekim.



Bir gecede şöhret olunuyo, paraya para denmiyo (ne deniyo), oh gelsin kızlar sanıyorsanız yanılıyorsunuz (ben de yüzünüze vuruyorum), Warcraft'dan sonra malı götürdüler, artık yolda selam vermezler o başka, zamanında Blizzard'da çocuğa bez, hanıma oje parası için böyle işlerle uğraşıyormuş. Gitmişler bir firma için kendi hallerinde bir platform arcade adventure yapmışlar, büyücüden intikam, krallığı geri alma türünden bir oyun, hatta reklamlarında Prince of Persia'nın karanlık tarafı, Flashback'dan daha bile kafa yorucu gibisinden laflar bile etmişler. Tabi laf ucuz, yol uzun. Blackthorne'nın neden Blizzard'ı meşhur ve zengin eden oyun olmadığı yüklediğinizde siz de anlayacaksınız (işte uğraşmayın diye ben söylüyorum), güzel yapmışlar, uğraşmışlar da, Prince of Persia ve Flashback bu kadar satmış, hemen biz de böyle bir oyun yapalım dediklerinden, işi kopyaya dökmüşler, öyle teker teker özelliklerinde başarılı ama genel olarak pek çekici olmayan bir oyun çıkmış. Ne Prince of Persia'yı meşhur eden sadelik ve kaliteli karakter animasyonunu, ne de Flashback'in adventure'ımsı havasını tam yakalayamamışlar. Bu oyunu geçin, nasıl olsa Warcraft'tan ömür boyu yetecek kadar para kazandılar.

Lale Sav

Eyyooo!!! Sabah akşam ettiğim dualar kabul oldu ve Amiga'da en kıskandığım en istediğim en bayıldığım oyun sonunda pc'ye geldi. İSTANBUL EFSANELERİ!!! Nasıl başlıyacağımı bilemiyorum çok heyecanlıyım. Şimdi oyunu yapan abilerde (!!!) ne yazmış bu diye yazımı okuyorlardır. Mahçup olmasam bari. Tamam yazıya başlıyorum.
Oyunla ilgili her türlü bilgi, vecizeler, ıvır zıvır oyunun kitapçığında olduğuna göre bana size bu oyunu niye almanız gerektiğini ve bu oyun ne kadar mükemmel olduğunu söylemek kalıyor. Önce bilmeyenler için (kaldı mı?) nedir İstanbul Efsaneleri? Şimdi İstanbul Efsaneleri, PC'de yapılan ilk Türk Frp'si. Silicon Works (oyunu yapanlar) daha önce Amiga'da Türkçe birkaç tane oyun çıkartmışlardı (ben oynamadım, benim Amiga'm olmadı en büyük Commodoer 64). Benim en çok ilgimi çeken doğal olarak İstanbul Efsaneleri olmuştu. Çünkü gerçekten çok iyi bir oyun sistemi, senaryo ve bir frp oyununda olmasını isteyeceğim herşey vardı. Oyunun kitapçığı ise gerçekten özenilerek hazırlanmış ve tekrar tekrar okunulacak kadar güzeldi (espri bakımından). Artık İstanbul Efsaneleri gelişmiş ve daha güzelleşmiş şekilde pc'lerimizde. Bir kere oyun 2 disketten bir CD'ye çıkmış (iyi olmuş). Sonra herşey yeniden elden geçirilmiş. Seslendirilmeler yapılmış. En mükemmeli ise aralara demolar konulmuş. Bunun yanında bu oyunu içimizden sizin bizim gibi insanlar (sleep'e olan immunity'lerini saymazsak (Amiga'ya yaparken kazanmışlar)) yapmış. Senaryo yobazların İstanbul'u ele geçirmeye çalışmalarını konu alıyor. Bu arada oyunun FRP olması gözünüzü korkutmasın çünkü herşey Türkçe ve kitabında açıklanmış. Silah olarak zopa, sivri daş gibi şeyleri kullanırken ırklar, maganda, lavuk, irospa (bu bana birini hatırlattı, neydi ya bişey abla... hay Allah!) büyülerin yerini de vecizeler almış (pis, laaan ipnalaaarr (fireball etkisi yapar)). Yani herşey esprili bir ortamda geçiyor. En önemlisi diğer FRP'lerle karşılaştırınca en büyük eksikliğin giderilmiş olması. Bir SSI oyununda yürürsünüz, dolaşırsınız, karşınıza dragon çıkar adamlarınız çıt çıkarmaz. Karşınıza tuzak çıkarsa kender'iniz 'boziim mi?' der o kadar. Ama bu oyunda karakterler arasında sürekli bir etkileşim var ve bu oyunu tempolu kılıyor. Üstelik her ırk kendisine uyan şeyleri söylüyor bu gerçekten çok iyi bir fikir. Unutmadan vecizeler sesli olarak okunuyor ve bu yine ırka ve cinsiyete göre değişiyor. Sistem çok güzel ister küçük ekran scroll'lu (Lands of Lore gibi) ister büyük ekran oynuyorsunuz. Yani diğerlerinden eksiği yok fazlası var. Grafiklerine gelince gerçekten çok çok güzel ve detaylı. Bu oyunu daha ne kadar övebilirim bilemiyorum (demin Syndicate'i yazdım kafam bulanık) ama almanız için sebepleri söyleyebilirim. Bir kere, en başta bir Türk oyunu sizin bizim gibi (söylemiş miydim? olsun iyice gözünüze sokmak istiyorum) insanlar (immunity to sleep) yapmış. Yani öyle "hadi Doğan'cım bi PC

istanbul efsaneleri

yaşçıları

oyunu yapalım da biraz daha para kazanalım, satmazsa kuponla veririz" düşüncesiyle yapılmamış. Bu oyunu almanız onlara destek vermeniz emeklerinin karşılığını almaları demek. Eğer biraz kazanırlarsa yeni oyunlar yaparlar. Onların kazandığını görenler de oyun yapmaya çalışır. Böylece bir piyasa oluşur, rekabet olur sonuçta kalite artar oyunlar ucuzlar falan filan. Sonra para kazanan programcılar (grafikerler vs..) kendilerini daha da geliştirip dışarı açılırlar ve böylece Türk adını bir iki oyunda değil de bir sürü oyunla duyururuz. Bunun olmasını istiyorsanız tek yapacağınız kola (kaç kutu kola ediyodu?) paranızdan arttırdıklarınızla gidip bu oyunu almak bu kadar basit lütfen biraz duyarlı olun.
Bütün bunları bir kenara bırakırsak bu oyun gerçekten almaya değer. Bir kere uzun ve eğlenceli size SSI oyunlarından çok daha fazla zevk verir. Bunun dışında benim şu ana kadar gördüğüm en iyi frp oyunu. Çok fazla karakter var. Battle olayı çok iyi (3D yapılmış). Müthiş esprili. Valla bana para vermediler! Gerçek FRP masa üstündedir ama bilgisayara en iyi bu şekilde aktarılabilir. Az kalsın unutuyordum müzikleri de çok güzel hatta surround yapılmış eğer surround amfiniz (yoksa anfimiydi?) varsa (benim yok) iyi oluyo!?
En güzel nokta ise oyunda bir sorunla

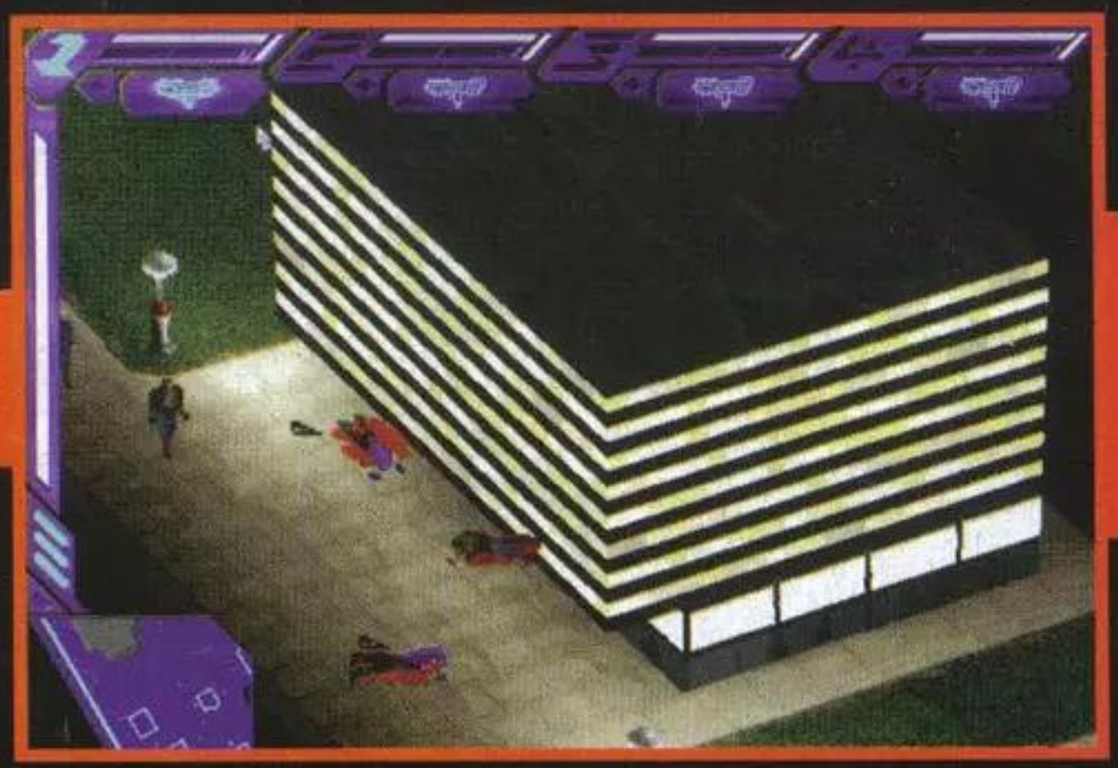
karşılaşırsanız arayacağınız bir numara olması. Hani C&C'ü box olarak alırsnız ama teknik bir problem çıkınca teee Amerika'yı aramak bıraz sıkar ama bu oyunda öyle bir sorun yok. Canınız sıkıldıkça arayın! (Yok o kadar da değil) Veee daha fazla söyleyecek söz bulamıyorum. Yazının amacı zaten size bu oyunu tanıtmaktı. Biraz dağınık olduysa kusura bakmayın ama sanırım anlatmak istediğim şeyi anladınız. Oyunlar ilgili bilmek istediğiniz herşey zaten kitabında yazıyor size bu oyunu almak kalıyor. Unutmadan %100 Türk oyunu olduğu için kıyak veya abartı değil oynadığım diğer FRP'lerle karşılaştırdım ve bu sonuca karar kıldım. Lands of Lore 2'yi bekleyenler o oyunu boşuna. Zaten iğrenç birşey olacak. Bir iki resmini gördüm, herifler ellerinde bu kadar iyi çizer varken kalkıp paso digitize karaktekter artı render grafik kullanmışlar. Lanet olsun o oyunu hayatta para vermem. Yazımı oyunu yapan şahısların dediği bir sözle bitiriyorum: Verecek ışığı çok olan uykusuzluğu seçer! (böylemiydi!?) Vazgeçtim yazımı şöyle bitirmek istiyorum: İstanbul Efsanelerini alın.

☒Efe 'ben de dm oldum' Mumoğlu

FIRMA: MICROPROSE(SIM.)

SİSTEM: CD - 25 MB HARD DISK
4 MB RAM
VGA
Minimum PC 386

KARAR: %100



Syndicate wars yakınlarda buralarda olur demiştim hatırlarsanız geçen ay. Divination'ım tuttu ve Syndicate Wars gerçekten de burada! Aslında ben o sözü söylerken pekte umutlu değildim (bkz. Dungeon Keeper). Neyse geldi ya bizde tadını çıkaralım. Aslında Syndicate Wars'ın çıkacağını duyduğumda bu mükemmel oyunu daha ne kadar iyi yapabileceklerini düşünüyordum ve Bullfrog gerçekten de ummadığım kadar iyi bir oyun çıkarmış. JA: Deadly Games gibi zaten tutmuş bir oyunu olduğu gibi bırakmak yerine (sitem) sistemi yeniden ele alıp günümüz şartlarına uydurmuşlar (aferin). Sonuçta çok daha rahat, çok daha güzel, sonuçta mükemmel ötesi bir sistem yaratmışlar. Bu arada bu yazı geçen ayki yazıya bir bakıma update oluyor. O yüzden geçen ayki yazıyı da okuyun. Prensip olarak aynı. Değişikliklere gelince:

☑Yine eskisi gibi Cyberpunk ortamında geçiyor (gereksiz bir açıklamaydı).

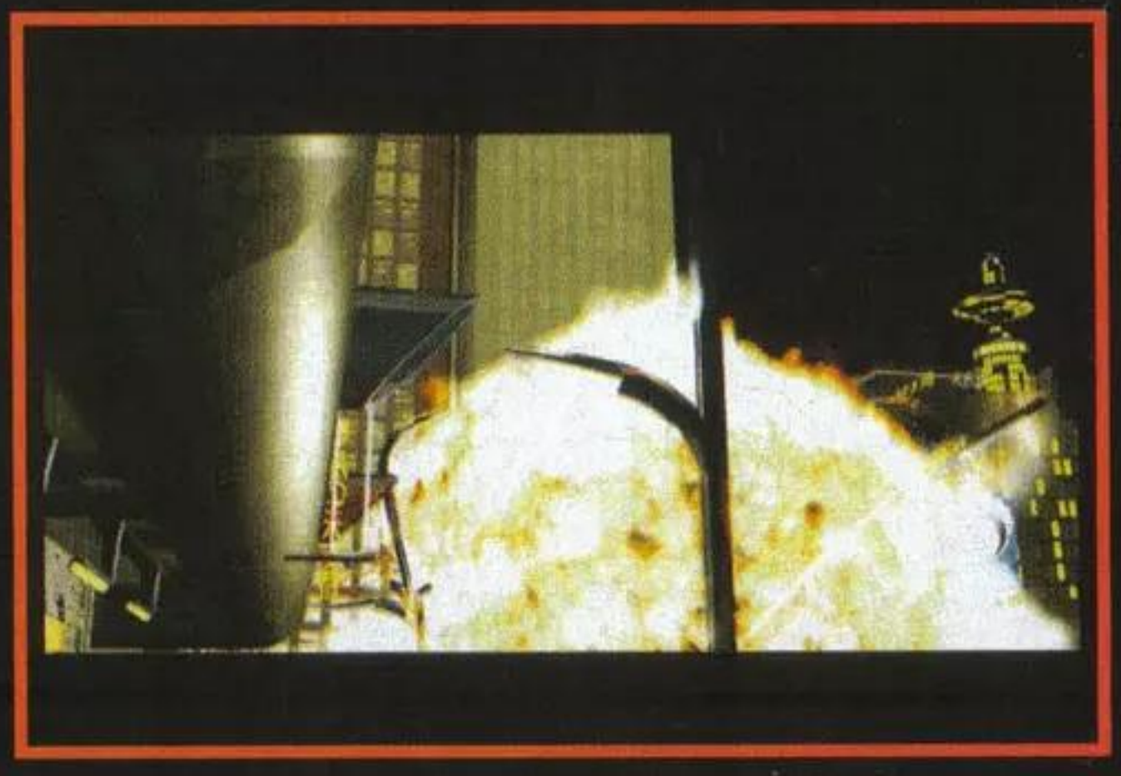
☑Cd oyunu olduğu için bir sürü demoyla doldurmuşlar. Artık bazı görevlerin başında ve hatta **Equipment** bölümünde bile kısa demolar var. Müzikler gelenek olsa gerek CD-Audio. Kısaca bu oyunu cd'de alacaksınız. Zaten rip'inde save edilemiyor (hehe) ve 90mb gibi 'küçük' bir yer kaplıyor (ha ha ha). Cd'ye verdiğiniz paraya değer.

☑Masanız hi-res olmuş. Bunun dışında strateji bölümüne pek yeni birşey eklenmemiş. Eskiden menü değiştirmek için yüz kere ok tuşuyla ekran değiştirirdik artık menülere ekranın altındaki ikonlardan kolayca erişebiliyorsunuz.

☑En büyük sürprizi sona sakladım. Artık oyun ekranı 3D! Hayır, hayır Doom gibi ajanlarınızın gözünden görmüyorsunuz. Sadece oyunu oynadığınız ekran artık izometrik değil texture kaplanmış ve binalar, adamlarınız büyütülmüş. Yani herşeyi daha yakından görüyorsunuz. En güzeli de ekranı çevirebiliyorsunuz, zoom yapıyorsunuz (3D sağolsun). Hem hi-res hem de lo-res olarak oynayabiliyorsunuz. Sesler çok çok güzel. Grafikler harika. Genelde bütün bunların ardından pek iyi bir haber gelmez ve ne yazık ki bu Syndicate Wars için de geçerli. Mendillerinizi hazırlayın. Evet bildiniz 486 bu oyunu lo-res de bile yeterli hızda çalışırmaya yetmiyor. Göz yaşlarınızı silin dergiye damlıyacak. Ama yine de tüm detayları kapatınca 'biraz' hızlanma sağlanıyor. Aslında oynanmayacak kadar yavaş değil hani Amigada Dune 2 oynamak gibi (oynayanlar bilirler (ben bilmem benim Amiga'm olmadı en büyük Commodore 64)). Herhalde oyunu yeterince tanıttım? Şimdi detaylara girelim:

Oyunu çalıştırınca **Login** diyerek yeni bir oyuna başlaya bilir ya da restore ile..... (Ana ekrandaki network geyiği iyi olmuş.) Aşağıda beş tane ikonumuz var;

System: Multinet access modemi olan insanlar için yapılmış. Beni ilgilendirmiyor. File storage save, load gibi şeyler için yapılmış ve Rip'te çalışmıyor (oh olsun). İnterface tuşları ayarlamak için kullanılıyor (bir sürü tuş var). Oturup uğraşın, save edemeyin kıl olun (rip'te). Audio, volume ayarları için bişi. Visual



SYNDICATE

Depth'te ilk yapmanız gereken şu sinir projector'ü kapatmak olmalı (ne o öyle yarım saat). Res ise bizim gibi 486 sahibi zavallıların dokunmaması gereken bir seçenek (yine de bir deneyip nasıl oluyomuş bi görün). **Details'in On** ya da **Off** olması pek birşey fark ettirmedi. Anlayacağınız ne kadar kapalı o kadar hızlı....

Map: Harita!?

Cyrovat: Ajanlarınıza ek parçalar takmanızı sağlıyor (bkz. geçen ay). Bir değişiklik yok. Sadece şirin şirin animationlar eklenmiş.

RAD: İlk görevden sonra çıkıyor. **Research** yapıyorsunuz. Konuyu seçin, bulmak istediğiniz şeyi de seçip submit diyin. Durdurmak için **Suspend....**

New mail: Hoş geyik.... Görevleri buradan oynuyorsunuz.

New mail'den oyuna başladık. Demin interface'ten biraz bahsetmiştim. Şimdi ikonları anlatayım. Bi kere üstte 1,2,3,4 ajanları temsil ediyor. Altlarındaki kutular kullandıkları şeyi gösteriyor. Üstüne click edip basılı tutarak aşağı getirirseniz diğer eşyalara ulaşırsınız. Kullanmak için bir click yeter.

Rakamların olduğu yerde çizgilerden üstteki enerjiyi gösteriyor aşağıdaki ise bir önce oyunda adrenalin, zeki gibi 3 ayrı şeyin birleştirilmiş hali yani ortaya getirince adamlar otomatik ateş ediyor. Kullandıkça çizgi geriliyor. İlerletmek için geriye doğru getirin. Farkındaysanız kurşundan bahsetmedim. İsterseniz size soldaki **Power'dan** bahsediyim. Bu çizgi silah kullanınca azalıyor. Ayrıca adamlarınızı da yavaş yavaş onarıyor. Yaptığınız her harekette biraz azalıyor. Ama kendi kendine doluyor. Bunun dışında aldığınız **Persudeatron** veya kalkan gibi şeylerde burdan yiyor. Alttaki 3 çizgi diğer ajanları temsil ediyor. Seçtiğiniz ajanlar bir arada yürüyorlar. En altta haritamız var. Gitmemiz gereken yerlerden kırmızı sinyaller geliyor. Oyun ekranıyla etkileşim çok basit. Bir kere sol tuş yürütme, iki kere click koşma (nihayet!) ve sağ tuş her zaman ki gibi **destruction!** Keyboard'ı değiştirmediyseniz **B** tuşu binaları yok eder (adamlarınızı görebilmeniz için) ve **P** tuşuyla ses ayarlarını yapabileceğiniz, detayları açıp kapayabileceğiniz veya oyundan çıkabileceğiniz menü gelir. Ve böylece benim oyunla ilgili söyleyebileceğim şeyler biter.

Şimdi daha yerim olduğu için geçen ay söylemek isteyipte adı saklı bir kimse tarafından kesilen şeyleri yazmak istiyorum (olay benim bilgim dışında oldu ve hayır Emin olduğunu söylemiycem). Şimdi geçen ayki mavrayı aynen yazıyorum, mavra sevmeyen olgun arkadaşlarımız bu sayfayı pas geçsinler..
Öncelikle anket sonuçlarından çok memnun oldum. Doğrusu tahminimden fazla sayıda çıktım. Engin Abla'nız kıskandı (heh heh). Beni yazanları bless ediyorum attack dice roll'larınıza +1 alın bakiim. Ve ve veee bu ayın (yani geçen ayın) en şok edici gelişmesi: Bana Serkan'ın kitlesinden mektup geldi!. Aslında ne diyceğimi şaşırdım. Hani ilk mektubumu almak anket sürprizinden sonra iyi geldi ama durum biraz hassas. Alper ve 77 arkadaşı mektupta bana övgü dolu sözler yazmışlar ama bunlar "yazıların ne güzel" şeklinde değil. Not enough dostu şeklinde geçiyorum ve Engin Abla - Gökhan ikilisine karşı savaşmam gibi birşeyler yazıyordu. Şimdi çocuklar, ben dergide elimden geldiğince true neutral (tamam tamam bazen choatic neutral olabiliyorum) davranmaya çalışıyorum. O yüzden size Serkan'ı övemem (Ama isterseniz Muhammed'i övebilirim). Bunun yanında Engin Abla 2 ay (3 yani) önce bana sataşmış bulunuyor. Kobrayı falan salacakmış. Aslında o Engin karısı ve çetesine yetecek kadar snake charm büyüm var ama hazır gelmişken işi size bırakıyorum çocuklar. Gökhan konusuna gelince şimdi Dungeon Keeper'ı o yazacak eee sonra en sevdiğim firmanın en son adventure'ını ben değil Gökhan yazdı (Gene machine, Orion Cons.'i yapan firmanın oyunu). Benim şahsi olarak ona bir gıcığım yok (!). Bunun yanında hem Engin Abla hem de Serkan'a sataşmakta. Bu durumda birlikten kuvvet doğar hani kobra çetesi ile siz birleşip yaaa. Hani ben kimseyi kışkırtmıyorum. Kimbilir? Bir de bakarsınız Dungeon Keeper bana kalmış! Ne de olsa ben iyi niyetli masum biriyim (Ha ha haaa!). Bu ayın beni şok eden gelişmesi ise Serkan'ın kitlesinin bizim okuldan olması! Eğer yanılmıyorsam (%33'lük bir yanılma payı var) Alper ve çetesi bizim okulda yani F.B.L'de... Tabii olmaya da bilir ama insan sırasının üzerinde aynı yazı stiliyle 'Fanatics + Comandos' yazdığını görünce şüpheleniyor. Eğer öyleyse ben A10 sınıfındayın arkadaşlar tanışmak isterseniz geleblirsiniz (öğlen oluyo). Gelmeye de bilirsiniz, siz bilirsiniz... Bu arada artık Forgotten Realms ve Dragon Lance konusunda yorumda bulunmuycam. Dragon Lance'in story line'ı çok güzel (ve ilk dünyam) ve F. Realms'ın abartılı havasını sevmiyorum. Öyle %40 magic resistant'lı drow'lar falan yada çölün ortasındaki bir buz veya bir round'da 4 büyü atan (Mystras chosen one Simbul) bir kadın fikri pek hoşuma gitmiyor ama kötü de demiyorum sevenleri de var. Dragon Lance artık AD&D olmadığına göre karşılaştıracak birşey de kalmıyor zaten. Hem bana ne beni Ravenloft ve Darksun ilgilendirir (bu iki dünyaya laf atan olursa yakarım!). Az kalsın unutuyordum, artık mavralarımı yeni internet adresimizdeki 'a page from Turtle'spell book"tan okuyabilirsiniz hepinizi beklerim... Neyse daha İstanbul Efsaneleri'ni (alın alın alın) yazacam, bitiriyim bari (bir daha 5 yazılım haftada 3 tane yazı yazmıycam). Hadin seee yaa....

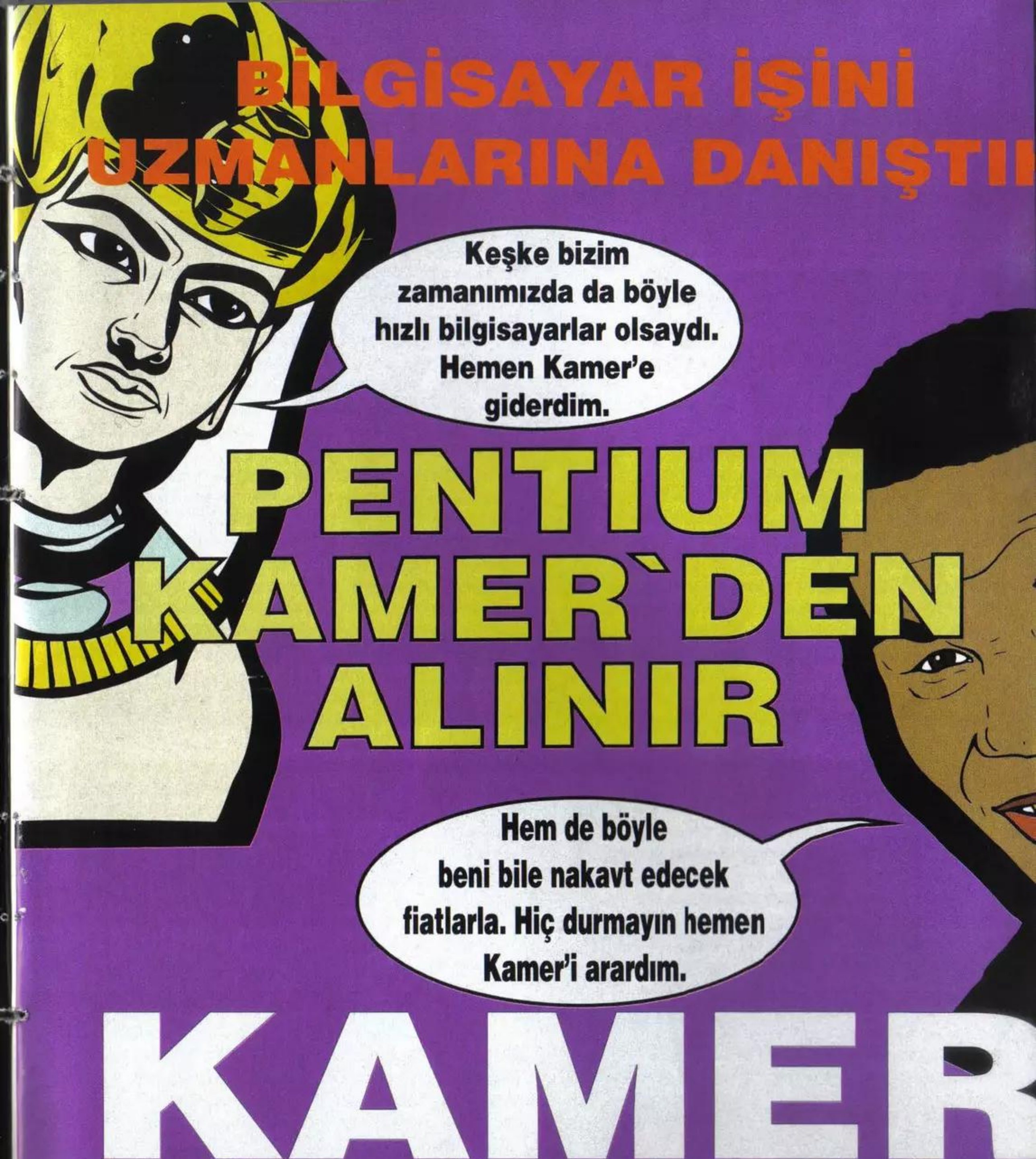
☒Efe 'turtle' Mumoğlu

FIRMA:
BULLGROG (ARCADE-ST)

SİSTEM:
29HD - 50 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486 dx266

KARAR:
%92

BİLGİSAYAR İŞİNİ UZMANLARINA DANIŞTIR



PENTIUM KAMER`DEN ALINIR

KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamudere Cad.Çelebioğlu Şok. Akel Han No:2/5
Beşiktaş 80690 İstanbul
Tel: (212) 260 02 25 - 260 37 76 Fax: (212) 259 07 9

GENESIS

Merhaba ey güruh! Yeni bir Gameshow sayısında daha birlikteyiz. Ne mutlu kavuşturana. Aradan bir ay geçti, ayın sonunda dergimizin sevimli patronu Emin bana 29 Kasımda açıklamam için bu oyunu verdi. Bir de yazıyı 1 Aralıkta getirmem gerektiğini söyleyince mutluluktan gözlerim doldu. Ne kadar mutlu olduğumu anlatamam, öyle ki Kamer'den çıkınca yolda ilk gördüğüm kıza sarıldım (iyi bahane di mi? Tavsiye ederim, ama daha sonra olacaklar için sorumluluk kabul etmiyorum).

Her neyse. 21.yüzyıla yaklaştıkça bilimdeki ilerlemeler insanları genetik araştırmalar yapmaya itmiş olacak ki çeşitli yaratıkların doğal olmayan yollarla üretimini konu alan oyunlar bugünlerde revaçta (yaşasın sex!, kahrolsun genetik). Genewars da işte bu olayı konu olarak kullanmış olan bir oyun. Oyunda Ethereals'lara karşı genetik bilimini kullanarak savaş veriyoruz (oldum olası Ethereals'lara kılımdır. Aklıma gelmişken bu isimleri nereden bulurlar onu da hiç anlayamamışımdır, bir bilen varsa bana da haber versin).

Oyunu yüklediğimizde karşımıza dörtlü bir menü geliyor:

Single Player: Tek kişilik oyuna başlamak.

Custom: Bilmiyom, bilemiyom (benim gibi CD rip'lerinden oynayacak arkadaşlar da bilemeyecek, çünkü ripteki bozukluktan ötürü buraya girince bilgisayar reset atıyor, Emin'deki CD versiyonu da bozuk olunca burayı atlamak zorunda kaldım, suç Emin'in).

Options: İşte bunu biliyom. Oyundaki ayarlamalar buradan yapılıyor. Müzik, sound fx, load, save, system, resign (senaryonun içindeyken ana menüye çıkmaya yarar) vs.vs....

Quit: Oyundan çıkış.

Single Game'i seçerek oyuna başladığımızda karşımıza uzayın bir parçası çıkıyor ve demoyla

karışık olarak yapmamız gereken işler kısaca anlatılmaya başlıyor. Bunları dikkatlice okumanızı tavsiye ederim aksi taktirde Levent gibi daha 1.level'ı bile geçemezsiniz (aslında benim 3 yaşındaki yeğenim bile ben bu yazıyı yazarken bilgisayarı kurcalarken 1.level'ı geçti). Yazıları okuduktan sonra gezegene inen bir roket görüyoruz, işte bu roket bizim adamlarımızı getiren alet. İlk başta sadece 2 adamımız var (daha sonraları yavaş yavaş adamlar eklenerek 5 kişilik bir grup oluşturacağız). Adamlarımızın mesleklerine gelince :

Engineer: Mühendis. Kuracağımız araştırma ve geliştirme istasyonlarını işte bunlar inşa ederler.

Geneticist: Genetikçi. Yaratıkları araştırarak onların özelliklerini incelerler ve daha sonra bu özellikleri laboratuarlarda kopyalayabilmemizi sağlarlar.

Botanist: Bitki bilimci. Gezegendeki bitkileri çeşitli şekillerde kullanabilmemizi sağlarlar.

Ranger: Orman bekçileri. Yaratıkları eğitmemizi sağlarlar.

Başlangıçta sadece birer tane Engineer ve Geneticist'imiz var.

Size kısaca ana oyun ekranını anlatayım. En sol üstte üsteki gücün kullanım grafiği var, onun hemen sağında yuvarlak küçültülmüş bir harita var. Onun altında Goop-o-meter denen elimizdeki goop'ları gösteren bir sayı göstergesi var (bu arada oyundaki herhangi bir şeyi yapmak için para veya materyal yerine 'Goop' kullanıyoruz). Sol ortada adamlarımız ve onun sağında da yapabildikleri işler, sol en altta seçilen adam ve onun özellikleri yer alıyor.

Oyunca bizim adamlarımız dışında 4 ayrı yaratık daha var, bunlar: **Mule** (katır-katır deyince aklıma hep Hasan gelir), **Crab** (yengeç-yengeç deyince aklıma hep hiçbir şey gelmez), **Frog** (kurbağa) ve **Bird** (kuş). Bu yaratıkların her birinin farklı özellikleri var (ne kadar saçma bir cümle kullandım). Mesela katırları bitkilerden goop sağlamakta kullanırken, yengeçleri de bina imalatları için kullanıyoruz.

Yapmanız gereken ilk iş genetikçinizi kullanarak ilk gezegendeki katırları incelemek olsun, incelenen katırların rengi kızarmaya başladığında inceleme işlemini kesin aksi taktirde katırlar patlayarak ölmeye başlıyorlar (ben ilk oynadığımda katır patlatmaktan katırları inceleme işlemini tamamlayamamıştım). İnceleme işlemi %50'ye gelince artık bir sonraki level biz de katır yaratabileceğiz, ama şimdilik sadece onları dondurabilen bir silah yapmış olduk (bence katırları patlatmak daha zevkli). Daha sonra gördüğümüz yaratıkları da bu şekilde inceleyeceğiz.

ARC

Yaralanan adamlarınızı yada yaratıklarınızı da genetist iyileştirir.
Gelelim mühendise. Bu adamınızla yapmanız gereken ilk şey size goop sağlayabilecek binalar inşa etmek olsun. Size kısaca binaları ve görevlerini tanıtayım:

Extractor: Gezegendeki mineralleri goop'a dönüştürür.

First Stage Distributor: Binalara gerekli enerjiyi dağıtır, sadece bu varsa extractor'u da çalıştırabilir.

Photon Processor: Gezegene düşen güneş (veya hangi yıldızsa) ışınlarını toplayarak enerji olarak First Stage Distributor'a yollar.

Gene Pod: Basit yaratıkları buradan üretebilirsiniz. Bu binanın üzerine basınca adamalarınız olduğu en soldaki menü değişir ve yaratık resmi ve özellikleri çıkar. Buradan istediğiniz yaratığı seçip resmin altındaki butona basarsanız o yaratığı üretmeye başlarsınız. Ürettiğiniz bu yaratıklara da hükmedebilirsiniz.

Recycling Pod: Katırlara toplattığınız ağaçlar buraya getirilip goop'a çevrilirler.

Goop Vat: Fazla goop'ları stoklama için bir tür depo.

Landing Pod:

Adamlarınızı getiren roketle başka adamlar da getirmenizi ve gezegendeki adamlarınızdan istediklerinizi geri yollamanızı sağlar. Her adamınız hızları, yetenekleri ve dayanıklılıkları farklı ve kullanıldıkça da bu özellikleri artıyor, dolayısıyla da uzun süre oynadığınız adamlarınız yeni gelenlerden daha yetenekli oluyorlar. O yüzden dikkatli oynayıp iyi adamlarınızı koruyun.
Mühendisinizin binaların bir kısmını yapabilmesi için yeteneğinin artması gerek. Siz de etrafı araştırın ve ona yaptığınız araştırmaların sonucunda yapabileceği yeni binalar için imkan tanıyın.
Gelelim botaniste. Bunlar yaratıkların yiyecek ihtiyaçlarını karşılamak ve sizin de goop'a dönüştürebilmeniz için bitkiler dikerler. Gezegendeki yeni bitkilerin tohumlarını toplatarak onun hakkında bilgi edinmiş oluyoruz. Bundan sonra da botanistimizin bu bitkileri de çoğaltmasını sağlayabiliyoruz. Her bitkinin yetişme ortamı farklı dolayısıyla

GENE POD:
Bir kedim var miyav, bir köpeğim var hav-hav. ikisini karıştır-sam ne çıkar acaba.

DISTRIBUTOR:
Bak postacı geliyor, selam veriyor, herkes ona bakıyor, enerji bekliyor.

PHOTON PROC.
Çarşıdan aldım bir tane eve geldim, çalıştırdım, enerji veriyor bin tane.

EXTRACTOR:
Yerli malı haftası, yerli malı kullanmalı, herkes kendi madenini çıkarmalı.

LANDING POD:
Atem-tutem ben seni, akşam baban L-Pod'a inince önüne atem ben seni.

da doğru yere doğru bitkiyi dikmelisiniz (yanlış dikimlerden sonra bana gelipte caz yapmayın). Bir katır'ı seçip bitkinin üzerine gelirseniz balta resmi çıkar, bir kere click'lerseniz katır o bitkiyi söküp recycling pod'a götürür. Oyunda çok sayıda (12 adet) bitki çeşidi var, kazandırdıkları goop,büyüme hızları da farklı, bir kısmını savunma amaçlı da kullanabiliyorsunuz.

Ranger oyundaki yaratıklarınıza yeni özellikler katmanıza veya özelliklerini arttırmanıza yarar. Yapabileceği şeyler:

Enchance Feeding: Yaratıklarınızın enerjisi azalınca onları beslenmeye zorlayarak -ki bunu ranger sizin belirlediğiniz alanlarda yapar- enerjilerini arttırırsınız.

Enhance Fighting: Yaratıklarınızı savaş konusunda eğitmenizi sağlar, daha iyi savaşırlar ama vahşileşirler, yani size de saldırabilirler.

Breed Those Creatures: Yaratıklarınız sadece gene pod'da üretilmezler, kendileri de çiftleşirler. Ranger'ınız da bu güdülerini arttırarak sayılarını çoğaltır. Canı çiftleşmek isteyen yaratığın üzerinde kalp işareti çıkar ve eğer siz iki kalp işareti olan yaratığı aynı yere yollarsanız kendileri çiftleşirler (Espri 1 : ay ne ayıp! çabuk monitörün kapatma düğmesine basın. Espri 2 : Bu arada aklınıza gelebilecek bir soruyu da hemen sorup cevaplayayım: Bunların birisinin dişi birisinin de erkek olması gerek, biz bunu nasıl bilebiliriz? Bilmenize gerek yok, bunlar çift cinsiyetliler -amma salladım ya-).

Yazımı bitirmeden :

✓ Oyunun rip versiyonu trainer'lanmış yani bazı tuşlara basınca bazı avantajlar kazanıyorsunuz. Bunları derginin sanırım gelecek sayısında 'Cheats' bölümünde okuyabilirsiniz, çünkü bunlar olmadan biraz oynayarak bu işin zevkini çıkarın (ay dayanamayacağım, ipucu olarak bence birazcık 'F' tuşlarını kurcalayın- 'F' tuşları üzerlerinde F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10 ,F11 ,F12 gibi yazılar olan ve klavyenizin en üstünde, dizi dizi olan tuşlar olmakla beraber genellikle anlamlı ve güzel tuşlardır, duygusaldırlar). Ama size en büyük cheat'i söylemedim.

✓ Oyunu save etmek için

veya çeşitli ayarlamalar yapmak için 'O' tuşuna basın, baştaki 'options' kısmına çıkarsınız, buradan da istediğiniz ayarlamayı yaparsınız.

✓ 'G' tuşu oyun haritasını karelere bölerek oynamanızı sağlar (bazıları böyle oynamayı seviyor olabilir).

✓ 'H' tuşu en yakın yabancı yaratığa gitmenizi sağlar (tabi ki bu yaratık sizin görüş alanınızda olmak zorunda).

✓ 'W' tuşu o senaryodan sonraki senaryolara atlamanızı sağlıyor.

✓ 'P', her zamanki gibi oyunu durdurur.

Yazımı bitirmeden önce gelen yoğun istek üzerine Levent'e 1.level'ın açıklamasını yapıyorum (adı Levent olmayanlar lütfen yazının bu kısmını okumasınlar):

1. levelda hiçbir şey ama hiçbir şey yapmadan sadece ve sadece 1 adet extractor, 1 adet first stage ditributor ve 3 adet photon processor yaparsanız oyunda 2.level'a geçiyorsunuz. Daha önce de söylediğim gibi yaratık incelemeye falan gerek yok, sadece engineer'ınıza gerek var (ve de Levent bunu bile başaramadı).

Bu arada Emin Bey:

Lütfen yazarların isminin yazılı olduğu yere benim de ismimi yazın aksi taktirde greve gideceğimi tüm okurlarımızın huzurunda açıklıyorum (toplum baskısını kullanmak diye buna derler).

Bu arada salak Serkan da 'Reklamın iyisi kötüsü yoktur, herkes benim hakkımda bir şeyler yazıyor' diyerek en sonunda beni de çileden çıkarttı. Lütfen bu kuş beyinliye daha fazla yüz vermeyin, şimdiden teşekkürler.

☒Aykut 'Benim ismim niye yazarlar arasında yok' Güner

FIRMA: BULLFROG (SIM.)

SİSTEM: 25HD - 60 MB HARD DISK
8 MB RAM
SVGA
Minimum PC 486

KARAR: %83

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

LALE SAVAŞÇILARI GELİYOR

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehalatin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

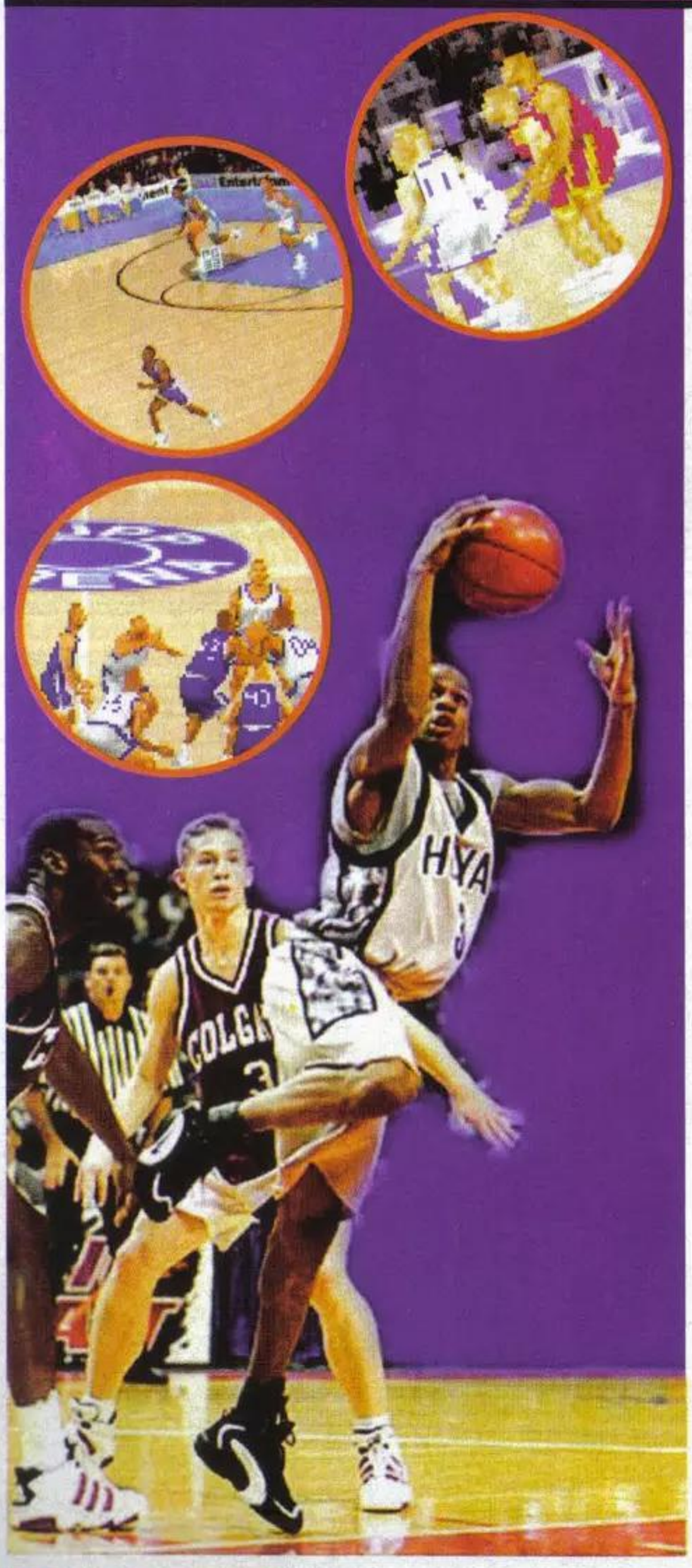
RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Daha geniş bilgi edinmek için lütfen aşağıdaki numaralara arayınız
Raks New Media Tel: (0212) 213 06 23 pbx Faks: (0212) 213 06 30

NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL

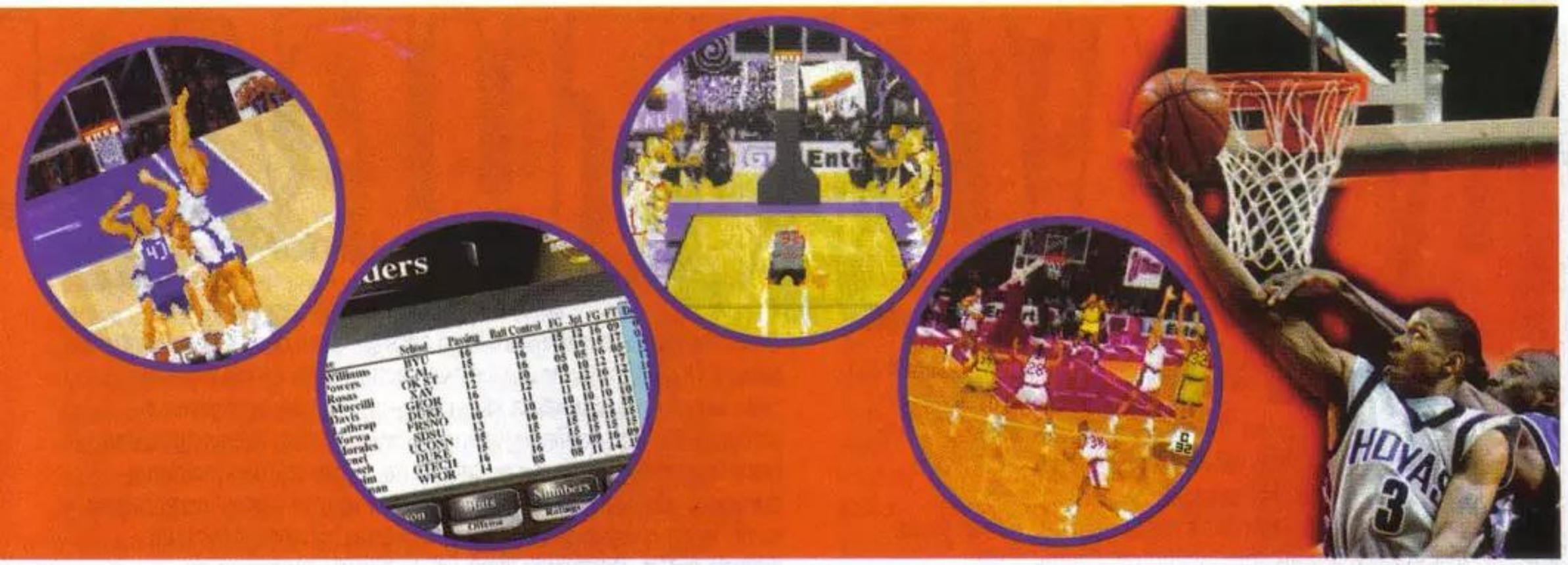


Efendiim şimdi, bir kere bu oyunu NBA Live 96' ya rakip olsun diye yapılmış o çok belli. Bu aralar bir sürü firma el birliği etmiş Electronic Arts'ın önünü kesmeye çalışıyor sanki. Adamlar haklı bir yerde ama sırf rekabet olsun diye piyasaya zayıf oyunlar sürmek rakiplerinin işini kolaylaştırmaktan başka bir işe yaramıyor bence. NCAA bu zinciri kırıyor biraz. En azından farklı bir konuya değinmişler. NBA çok ünlü, çok göz önünde diye hep NBA oyunları yapıldı şimdiye kadar. Ben "NCAA Road to Final Four 2" den başka Ncaa oyunu hatırlamıyorum (Onu Bethesda Softworks yapmış yani bu onun ikincisi değil (Araştırdım sizin için)). Bilen bilir Ncaa Nba'ın bel kemiğidir (bu arada Ncaa Amerikan kolej basketbol ligi). NBA'de oynayan bütün oyuncular Ncaa'den seçilir (Avrupadan transferler falan hariç). Bir ara HBB, NCAA maçlarını veriyordu izlediyseniz bütün bunları zaten biliyorsunuz demektir.

Yeterince ön bilgi verdiğimize göre oyunu anlatmaya başlayabiliriz (Biz! hepimiz!). Öncelikle oyun açıklamanın gerek şartı Menüler:

Event: Buradan oyunun genel şeklini belirliyorsunuz. Seçenekleriniz, ***Exhibition:*** Tek maçlık seçenek. Arada bir açıp oynamak için. ***Season:*** Sezonluk oyun. Standart takımlar, maçlar kısacası önceden belirlenmiş bir ligi oynuyorsunuz. ***New Season:*** Bu defa önceden belirlenmiş bir şey yok her şey lig başlamadan önce rasgele olarak belirleniyor. ***Tournament:*** Turnuva modu. Ligle filan uğraşamam diyorsanız iyi bir seçenek. ***Load Season:*** Sezon uzun sürüyor tabi. İnsan sonra devam ederim deyip save'liyor. İşte onu bu seçenekle geri yüklüyorsunuz. ***Load Tournement:*** Bu da Tournament'ın load'ı. ***Remote Game:*** Modem, network, direct-link seçenekleri oyunumuzda mevcut.

Choach: Tahmin ettiğiniz gibi koçluk yapma seçeneği değil bu. Sadece bilgi almaya yarıyor. ***Stats:*** Takımların skor, rebound defans vs. özellikleri ile ilgili ortalama bilgileri alabiliyorsunuz. Kısaca talımların güçleri. ***Calendar:*** Takvim. Gelecek maçlar kim kiminle kapışacak falan filan. ***Standings:*** Bir takım nedir? Kimdir? Ne seviyededir. ***Stat Leaders:*** Oyuncuların Shuting, passing, ball



control, gibi özellikleri. ***Top 25:*** En iyi 25 oyuncu. **Rules:** Kurallar. Malum basketbol kuralların oyunu ama siz gereksiz bulduklarınızı kaldırabilirsiniz (fazla kural ruh sağlığına zararlıdır). ***3 In Key:*** 3 saniye kuralı. Hücum oyuncuları pota altında (Ampul deriz biz aramızda) 3 saniyeden fazla kalamazlar. Bu seçenek o kuralı açıp kapatıyor. ***Foul Out:*** 5 faulü olan oyuncunun ceza alıp oyundan çıkması olayını açıp kapatmak için kullanabilirsiniz. ***5 Sec In bound:*** topu driplingden sonra tuttuğunuzda ya da yandan oyuna sokarken 5 saniye süreniz var. Bu süre içinde elinizden çıkartmazsanız topu kaybedersiniz. ***10 Sec Half Court:*** Top size geçtiğinde şut atmak için belli bir süreniz var bu süre Amerika'da 24, FIBA kuralla-rının geçerli olduğu diğer ülkelerde,Türkiye'de dahil, 30 saniyedir. Bu sürenin ilk on saniyesinde kendi yarı sahanızdan çıkmanız gerekir. Aksi takdirde önceki kuralda olduğu gibi topu kaybedersiniz.
Options: Bütün oyunlarda var bundan. Ayarlamalar. ***Difficulty:*** Zorluk derecesi. Üç kademesi var ***Walk On:*** En kolay mode ***Starter:*** başlangıç seviyesi. ***All Amerikans:*** En zor da bu (All Amerikans'mış bunlar Efes'i tanımıyor galiba). ***Clock:*** Bildiğimiz saat. Bir devre kaç dakika olacak onu balirliyoruz. Seçenekler 5, 10, 20, dakika. ***Controls:*** oyunun genel kontrolleri. ***Cpu pass assist:*** Bilgisayarın asist yapıp yapmaması (Asist'i de sormayın artık sonunda sayı olan pas). ***Player Injures:*** Sakatlık olup olmamasını belirler. ***Player Fatigue:*** Oyuncuların yorulması opsiyonunu açıp kapatır. Alttaki ayarların ses ayaları olduğu malum. Onları ayrıca açıklamıyorum.
İnterface: Buradan da kontrol araçlarını belirliyorsunuz. Oyunu iki kişi yapmak için de bu menüden faydalanıyoruz. Kontrol aracı yerine (Klavye, joystick falan filan) cpu seçerseniz o oyuncu yerine bilgisayar seçmiş oluyorsunuz. Ana menü bu kadar buradan sonra artık oyuna geçiyoruz. Tabi ki oyun sırasında da bağzı ayarlamalar mevcut. Oyun sırasında taktik verme, oyuncu değiştirme gibi ayarlamaları Esc'ye basıp bu ekrana geçebilirsiniz. Bunu istediğiniz kadar yapamıyorsunuz tabi ki malum mola hakkı sınırlı. Burada yapabildiğiniz ayarlamalar şöyle.
Defense: ***Zone:*** Alan savunası (Birisi Efes'mi dedi). ***Man to Man:*** Adam adama savunma. ***Full Court Press:*** Tam saha pres taktiği. Güçsüz rakipleri ezmekte bire bir. ***Half Court Trap:*** Yarı sahanıza kapanıp savunma yapın. Bu da güçlü takımlara karşı iyi (Efes filan yani).
Offence: ***Inside:*** Uzun ve kuvvetli adamlarınız varsa pota altına girmemeniz için bir sebep yok. ***Out Side:*** Bu da deminkinin tersi yani dışarıdan şutlarla işi bitirme taktiği. Şut yüzdesi yüksek adamlarla işe yarıyor. ***Motion:*** Daha ağır bir saldırı taktiği. Doğru zamanı bekleyip saldırma mantığına dayanıyor. Türkçe'si set hücumu. ***Ball Control:*** Top kontrolü. Futboldaki ayağa pas var ya işte o hesap.
Pressure: Yaptığınız presin seviyesi. Seçenekleriniz normal, low ,high, tam saha pres uygularken high seçersiniz herhalde (di mi?). **Substitute:** Oyuncu değiştirme ekranı. Sakatlanma ve yorulma seçeneklerini açarsanız gerekli olacaktır. Tabi en dikkat edilmesi gereken şey faul sayısı. Biliyorsunuz bir adam beş faulde oyun dışında kalıyor (kırmızı kart gibi ama yerine adam girebiliyor). Bir de oyuncu değiştirirken pozisyonlarına dikkat edin yani bir poin-guard (PG) yerine bir Centeral (C) Oyuncu almayın bu sizin oyun performansınızı çok düşürür.
Match Ups: Buradan da adamlarınızın rakip takımda kime karşı oynayacaklarını belirliyorsunuz. Burada da mevkiler önemli yani bir pivot'u (P) bir Centeral (C) ile tutmak (tutmaya çalışmak!) hoş olmaz.
Evet efendiiim bu aylıkta bu kadar. Şimdi yazı sonu mesajı vermek lazım ama aklıma bir şey gelmiyor. Hayır Serkan'a bir şeyler yazsam onda anlıyacak zeka ne gezer. Siz en iyisi kafanızdan bir şeyler uydurun. Bir ay sonra görüşmek üzere.

☒Levent Yarlı

FIRMA: GTE ENT. (SPOR)

SİSTEM: 25HD veya CD-Rom
MB HARD DISK
8 MB RAM
SVGA Minimum PC 486dx2/66

KARAR: %73

ACE VENTURA-P

Sinemayı ve özel efektleri takip eden kitlemden "Somebody SSStop MeEE !" (Biri beni durdursun) sloganının sahibi Maske'nin baş aktörü Jim Carrey'i tanımayan çok az kişi kalmıştır herhalde. Üç boyutlu animasyon efektleriyle de uzun süre kendinden söz ettiren filmin Jim Carrey'i meşhur ettiğini düşünseniz de, Carrey'in ünü kavuştuğu asıl filmin, daha sonra ikincisi de çekilen "ACE VENTURA: Hayvan Dedektifi" filmi olduğunu çok az kişi bilir. Film çekildiğinde de bu kadar ünlü olacağı pek kimsenin aklından geçmemiştir. Ne mutlu ki, film sinemalara geldiğinde kaçırmadım ve Jim Carrey'in, günümüzün Jerry Lewis'i ve Amerikalı'ların Kemal Sunal'ı olacağını o an anladım...

Ace Ventura, doğayı ve hayvanları çok seven, katliamcılara karşı hayvanların emrinde olan bir dedektif... Tüm işi hayvan düşmanlarını yakalamak ve soytarılık yapmak. Oyuna başladığınızda Ventura'yı maymununu kurtarmak için dağa tırmanırken görüyoruz. Ace "Spike"ı soyu tükenen kel kartal kılığına sokup (yoksa akbaba mıydı?), dağın tepesindeki yuvaya bırakmış, arkasından gelen kartal avcısına yem yapmış. Yukarı tırmanıp, pusuya yattığınızda ilk hareketi yaparak oyunu başlatıyorsunuz. Bunun ne olduğunu söylemeden önce, oyunun arabirimi yani oynanış tarzı hakkında birkaç küçük birşeyler söyleyeyim... Oyun tamamen mouse'unuz ve onun biricik sol tuşu ile oynanıyor. Takılıp kaldığınız yerlerde sağ tuşu kurcalayıp da, kıl kapmayın. Oyunu kaydetmek için de çaba sarfetmeyin, çünkü oyundan çıktığınız anda, kaldığınız yer otomatik olarak kaydediliyor. Objeler üzerinde dolaştığınızda ise ne yapmanız gerekiyorsa, mouse'un ikonu o şekle bürünüyor. "Use" için el, "Talk to" için ağız, "Look at" için büyüteç ve "Go to" için bir ok... 'Inventory'ye yani taşıdıklarınıza ulaşmak için de Ace Ventura'nın üzerine basmanız yeterli. Yalnız bazı yerlerde, objeleri kullanırken ya da alırken, ilk basışınızda soytarılık yapmaktan aleti eline alamayabiliyor. (Hayır, onu demek istemedim. Amma da fesatsınız...) Objeyi cebe indirmek için bazen ikinci bir kez daha basmanız gerekiyor. Bir de etrafta mouse'un gördüğü herşeye dokunun. Ventura her alette ayrı bir şaklabanlık yapıyor...

Bu kadar geyik yeter, şimdi oyunumuza dönelim. Cebinizdeki ipi alıp yanınızdaki kayaya bağlayın ve Spike'ı hain ellerden kurtarın. Bazı filmler bir olayın finali ile başlar ya. Bunlar da böyle bir atraksiyon atraklamışlar...

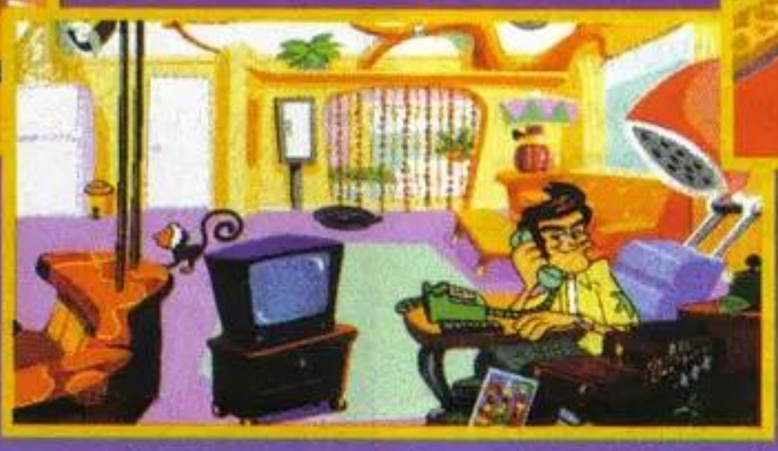
Artık evinizde, daha doğrusu kapınızın önündesiniz. Cebinizden anahtarı çıkarıp kapıyı açın. (Bir adventure-sever için çözülmesi ne zor bir bulmaca...) Evin içinde dolapları falan karıştırıp oyalanırken kapı çalınıyor. Hayvan sevmeyen ev sahibiniz Mr.Shickadance kirayı istemeye gelmiş. Kapıyı açmadan önce tavandaki projeksiyonu indirin de, Spike odada yuvarlanıp dururken görünmesin. Ev sahibi gidince oturun laptop'ınızın başına ve bir kayıp haberinden başlayıp, kendinizi bir anda denizlerin dibinde bulun. Önünüzde Natilyus, kafanızda bir maymun... Denizaltının altındaki kapağın altına basın. Tabii oraya gidene kadar bir sürü makine ve zımbırtının arasından geçiyorsunuz ve oksijen niyetine de espri olarak konuşlandırılmış puroları topluyorsunuz. İçeri girdiğinizde, geldiğinize bin pişman bir daha asla oradan geçmeyeceğinize yemin edip ilerlemeye başladığınızda yakalanıp Kaptan'ın masasında buldunuz kendinizi... (Bu arada fazla zırvalamaktan yazı limitimin üçte birine yaklaşmışım... Artık az laf, çok iş...)

Kaptan Jacques Du Manque'ın (Jak Dü Mank okunur, Fransızca'da öğrenin bu arada... Tamam tamam, sustum.) zırvalarını dinledikten sonra adamlar odadan ayrılana dek kaptanla konuşun. Dışarı çıkıp yerdeki çatalı alın ve çatalı kaptanın odasını açmak için kullanın. Odadaki dolabı açtığınızda biraz para ve bir anahtar bulacaksınız. Masadaki kağıtları alınca ortaya bir harita çıkacak. Yatağın yanındaki mavi deniz kabuğunu alın, duvarda asılı duran balık şeklindeki tabelayı çevirin ve yazılanları not edin. Sonra masadaki kitaba bakın. Bu Kaptan Jacques'ın seyir defteri... Yıldız tarihi 5214 diye başlamıyor elbette. Yazılanlar aşağı yukarı şöyle :

"...Ve ben Jacques Du Manque, birlikte denizlere hükmedeceğim denizaltı Nautilus'u buldum... Kaptan Nemo'nun odasını, kendisinin yüz yıl önce bıraktığı şekilde dokunmadan bıraktım... Bugün geminin etrafındaki suları inceledim ve en harika mavi tonuna sahip bir deniz kabuğu buldum... Bu harika !..." diye edalı bir konuşma sürüyor ve en son sayfada Volcania adında bir adadan bahsediliyor. Bu arada sayfanın altındaki "Uzun-Kısa-Uzun" betimlemelerine dikkat...

Kitabı bırakıp odaya döndüğünüzde, yatağın üzerindeki deniz kabuğunu alın. İçinden çıkan inci yatağın altına kaçınca yatğa basıp ortaya çekin. Yatağın arkasından çıkan oyuğa mavi deniz kabuğunu yerleştirin. Spike'la Ace Ventura'nın 'Önce Sen!' kavgaları bitince içeri girin. Artık Kaptan Nemo'nun gizli kamarasındasınız. Sağdaki dolabı açın ve elbiseleri alın. Gelmişken soldaki harita masasına da

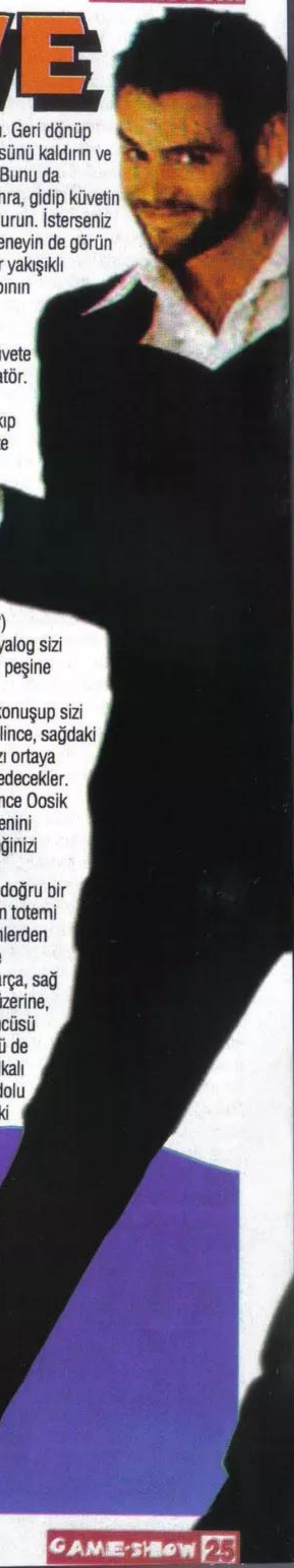
Serkan o kadar salakdır ki:
Evde yanlız kaldığı zaman, hiçbir şey yapmayı beceremediğinden, tuvaleti geldiğinde rahatlamak için annesine telefon edip step-by-step komutlar almak durumunda. Telefonu nasıl çevirdiği ise araştırılıyor.



Serkan o kadar salakdır ki:
Evinin yolunu bulmayı henüz beceremediğinden, şimdilik sadece kapı numarası, yaşı ile aynı olan evderde kalabiliyor. Bunun içinde her yıl ev taşımak zorunda kalıyor zavalı anne babası.

Serkan o kadar salakdır ki:
Evde besledikleri maymunu kardeşi sandığından, beraber oynadıkları, zeka gerektiren oyunlarda hala kardeşini yenebileceği günü bekliyor. Aslında biz de bekliyoruz, beyninin bir maymun kadar çalıştığı zamanı.

ET DETECTIVE



bakın bari. Haritadaki ada ilginizi çekmiştir. Dokunmadan edemezsiniz siz şimdi. Hadi ona dokundunuz, ama masadaki kaleme sakın dokunmayın... Onu da mı elliediniz? İyi bari, madem oraya da bulaştınız bari kalemle haritadaki 50 dereceli enlem ve 50 dereceli boylama basıp önünüzdeki kağıdı doldurun ve kağıdı yanınıza alın. Artık en dışarıya, koridora çıkıp kapının karşısındaki aşağı açılan kapağı kaldırın. Dalgıç odasına indiğinizde, 'Control Platform'a basın ve kamarada bulduğunuz anahtarı kontağa takın. Kolu çekip, konserve(!) kapağını açınca bir yavru balina ortaya çıkacak. Balina yanınıza gelene dek onunla konuşun ve üzerindeki vericiye basıp çalıştırın. Merdivenlerden çıkın ve köprüye çıkan merdivenleri de tırmanın. Köprüdeki adamları kaçırmak için Kaptan Nemo'nun kıyafetlerini kullanın. Köprüyü boşaltığınızda, haritanın bulunduğu masaya gidin. Karışık parçaları, yerlerini oynatarak düzeltin ve Jacques Du Manque'ın kamarasında bulduğunuz harita parçasını da haritaya ekleyip haritayı tamamlayın. (Bu geri zekalar, bu kadar basit bir haritayı çözememiş mi?) Cebinizdeki 50 enlem ve 50 boylam koordinatlı kağıdı kullanarak, harita üzerinde adanın yerini işaretledikten sonra, kenardaki şeffaf asetatı haritanın üzerine çekip tüy kalemle rotanızı çizin. Böylece haritada işiniz bitti...
(Şimdiden 800 kelimeye ulaştık... Böyle giderse MEG de benim işimi bitirecek...)

Şimdi de aşağıdaki sonar cihazının önüne gidelim. Sonardaki 'Balinayı Bırak' düğmesine basıp, hayvanın hareketlerine göre ok tuşlarını kullanarak, balinayı merkezde tutmaya çalışın. Balina menzil dışına çıktığında, tekrar düğmeye basıp geri çağırın. Biraz sonra adaya ulaştığınızda köprüye dönün ve koltuğun arkasındaki platforma çıkın. Önündeki beyaz düğmeye basın ve periskobu indirin. Kamaradaki kitaptaki şifreyi hatırladınız mı?
(Hatırlamadıysanız, hemen oyundan çıkın ve köşede tek ayak üstünde yarım saat durun). Sol alttaki kırmızı düğmeye önce uzun, sonra kısa ve tekrar uzun basınca adanın girişini tutan ahtapotun dibe daldığını göreceksiniz. Adaya park edince, köprüdeki yukarı çıkan merdivenleri kullanarak denizaltıdan çıkın ve balinaların sırtlarından zıplayarak (tabii ki ok tuşlarıyla) karşıya geçin ve Kaptan'ı yakalayıp ilk bölümü bitirin... (Bu arada, şimdi aldığım bir habere göre yazıma 1200 kelimelik yer ayırmışlar. Olmaz öyle şey, adventure yazıyoruz bur'da dedim. Basın özgürlüğü, hak, hukuk falan dedim ama dur bakalım...)

İşte yine evimizdeyiz. Artık içeri nasıl girileceğini öğrendiniz herhalde. İçeri girdiğinizde elektriğin kesik olduğunu farketmeniz çok vaktinizi almayacak. Kapıyı çalanları defettikten sonra, televizyonun arkasından kabloyu sökün ve sigorta kutusuna takın. Bir ucunu da alıp banyoya götürün. Geri dönüp tezgahın üstündeki akvaryum örtüsünü kaldırın ve akvaryumu alıp banyoya götürün. Bunu da taburenin üzerine bıraktıktan sonra, gidip küvetin musluğunu açın ve küveti doldurun. İsterseniz balıkları alıp küvete atmayı bir deneyin de görün şeyi nizin... iskeletinizin ne kadar yakışıklı oldu ğunu. Dışarıdan, buzdolabının yanın daki dolaptan lastik eldiven leri alıp geri dönün ve eldivenleri kullanarak balıkları küvete atın. İşte si ze bedava bir jenaratör. Elektrik kablo sunu da prize... pardon, küvete takıp dışarı çıkın. İşte Laptop'unuza güç geldi. (Benim anlamadığım, ortalıkta Laptop'un bağlı olduğu bir kablo yokken nasıl oluyor da elektrik kesilince Laptop da konuşamıyor ?)

Laptop'da Woodstock'la yapılan diyalog sizi bu kez Alaska'nın çalınan foklarının peşine sürükleyecek...

Alaska'ya vardığınızda Eskimo'yla konuşup sizi şefe götürmesini söyleyin. Köye gelince, sağdaki igloya bastığınızda köyün şefi ile kızı ortaya çıkıp, foklarının çalındığından bahsedecekler. Ancak, onların peşine düşmeden önce Oosik (Eskimo şefinin kızı) babasının güvenini kazanmak için bir iki testten geçeceğinizi söyleyecek.

Test, verilen sekiz parçadan altısını doğru bir sırada üstüste yerleştirerek bir kadın totemi yapmak. En uzun uğraştığım bölümlerden biri olan bu testi şimdi siz şaak diye geçeceksiniz (Adalet mi bu?). İlk parça, sağ alttaki mavili bordolu kütük. Onun üzerine, ortası dar yeşil kütük gelecek. Üçüncüsü kırmızı kalpli sarı parça, dördüncüsü de tepesi gazoz kapağına benzeyen halkalı dar kütük. Beşinci olarak, sarılı bordolu dar parça ve en son olarak en soldaki

Serkan o kadar salakdır ki:
Misafir geldiği günlerde annesinin, kendisini evin tek boş odasına kilitlemesine artık o kadar alışmış ki kapıyı açık unuttukları zaman benim deniyorlar kompleksine girip dışarı çıkmayı hala akıl edebilmiş değil.

Serkan o kadar salakdır ki:
Okul önceki çocuklara yönelik zeka testine geçebilmek için 35 senedir kursa gidiyor. Gidiyor da henüz bir arpa boyu yol yapabilmiş değil.

mavi surat... (Kolayca geçtiniz değil mi? Ben ne işkenceler çektim burada... Anlatsam dergi özel ek vermek zorunda kalır...) Artık, dedektifliğe başlayabiliriz. Önce fokların çalındığı yerde küçük bir araştırma... Yerdeki sarı boyalı karı inceleyip, Oosik'le konuşun ve size verdiği kar motorsikletine binip maceranın kollarına atılın. Motorsikletle dolaştığınız alan içiçe geçmiş iki döngüden oluşuyor. En içteki terkedilmiş çadırlara ulaştığınızda yerdeki üç kar tepeciğini eşeleyin ve çıkan kemikle donmuş şekerlemeleri alın. Radarın olduğu bölgeye gidip, donmuş 'Twinkies'i alttaki bölmeyi açmak için kullanın. Buradan tornavidayı alın ve bölmeye bakıp resimdeki renk sırasını not edin (Kırmızı-Yeşil-Sarı-Mavi). Askerlerin nöbet ttuğu bir bölgeye ulaştığınızda, cebinizdeki kılık değiştirme simgesini kullanın ve kayarak aşağı inin. Askerleri kafaya aldıktan sonra motorsikleti çalarak kulübenin önüne kadar gelin. Soldaki baltayı alıp kapıyı açın ve içeri girin. Kapının yanındaki çöpten bilgisayarın şifresini alın ve yeşil postun altındaki düğmeye basıp gizli asansörü çağırın. Aşağı inince karşınıza çıkan alevleriyle yukarı ok tuşuyla geçmek tamamen sizin maharetinize kalmış, bu konuda yapabileceğim tek şey ateşler bir döngüyle yanıp sönüyor ve zamanlamayı iyi takip edin. Ateşi geçince kırmız kolu indirip gazı kesin.

İçerideki koridorda üç kapıyla karşılaşacaksınız. Bunlar boş bir havuz odasına, elektrik ve bilgisayar odasına, bir de fokların bulunduğu bir odaya açılıyor. Önce monitörlerin bulunduğu odaya girin ve kemiği köpeğe fırlatarak klasik köpek geçme numarasını gerçekleştirin. Sonra kapının yanındaki düğmeye basıp bilgisayara ulaşın ve programa girin. Şifreniz yukarıda bulduğunuz kağıtta yazılı : PRESS. Programda 'Security' bölümünden güvenlik engellerini kapatın ve 'System Maintenance'dan asansöre güç verin. Bilgisayardan çıkıp karşıdan dolabı açın ve konservelerin arkasına saklanmış metal çubuğu alın. Bununla kapının dışındaki sigorta panelini açın. Düğmelere, daha önce bulduğunuz renk sırasıyla (Kırmızı-Yeşil-Sarı-Mavi) basın ve şalteri indirin (Bir işe yaradı mı bilmem ama yapın işte). Fokların bulunduğu odaya gidip, kapıyı açın ve kolu çekip makinayı durudurun. Sonra da fokların kapısını açıp onları serbest bırakın. Buradan da çıkıp, havuzun bulunduğu odaya dönün ve çubuğu kullanıp varilleri havuz boşaltın. Varilin arkasından çıkan etiketi alıp inceleyin ve havuza atlayın. Foklar yağlarını (her nasıl oluyorsa) geri kazandıktan sonra geldiğiniz yoldan geri dönün ve motora ulaşın. Böylece ikinci bölümü de bitirmiş olduk...

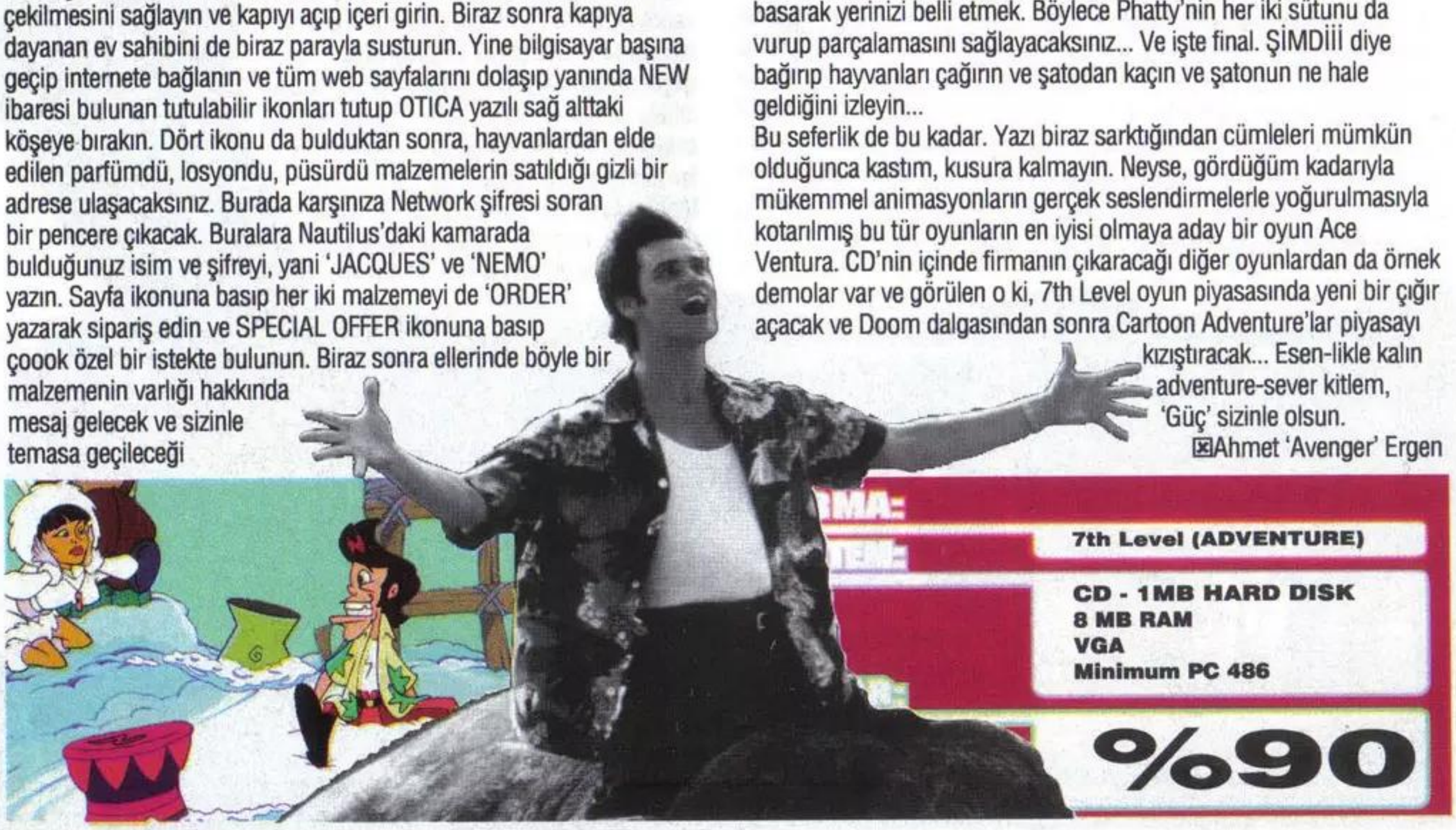
İşte yeniden kapımızın önündeyiz, ancak ev sahibimiz bu kez işi sıkı tutmuş ve kapıya bir gardiyan dikmiş. Ona biraz para verip çekilmesini sağlayın ve kapıyı açıp içeri girin. Biraz sonra kapıya dayanan ev sahibini de biraz parayla susturun. Yine bilgisayar başına geçip internete bağlanın ve tüm web sayfalarını dolaşıp yanında NEW ibaresi bulunan tutulabilir ikonları tutup OTICA yazılı sağ alttaki köşeye bırakın. Dört ikonu da bulduktan sonra, hayvanlardan elde edilen parfümdü, losyondu, püsürdü malzemelerin satıldığı gizli bir adrese ulaşacaksınız. Burada karşınıza Network şifresi soran bir pencere çıkacak. Buralara Nautilus'daki kamarada bulduğunuz isim ve şifreyi, yani 'JACQUES' ve 'NEMO' yazın. Sayfa ikonuna basıp her iki malzemeyi de 'ORDER' yazarak sipariş edin ve SPECIAL OFFER ikonuna basıp çoook özel bir istekte bulunun. Biraz sonra ellerinde böyle bir malzemenin varlığı hakkında mesaj gelecek ve sizinle temasa geçileceği söylenecek. Kapı çalınıp da açınca, 'Exotica International' şirketince gönderilen 'Vanilla Sundae' karşınıza dikilecek ve biraz muhabbetten sonra sizi şirketin merkezine davet edecek (Deşifre oldukları için sizi kaçırmaya çalışıyorlar. Dikkat edin, kanmayın).

Şatoya ulaştığınızda Vanilla sizi hayvan ürünleriyle dolu bir odaya bırakıp, patronunun biraz sonra sizi görmeye geleceğini söyleyip çıkacak. Önce yerdeki giriş kartını alın (Resmen gözünüze sokmuşlar. Bu kadar da kolay olmasaydı keşke...) Patronu beklerken, odada ne varsa karıştırıp inceleyebilirsiniz. En son pencerenin kilidini açtığınızda 'Phatteus Lardus' içeri girecek ve sizinle bir mülakattan sonra size her kompleksli deli dahinin yaptığı gibi organizasyonunu göstermek için şatoyu gezdirecek. Onun peşinden giderek opera salonuna dek takip edin. En sonunda bir odaya hapsedildiğinizde pencereyi açıp dışarı çıkın. Kenardan yürüyerek, önce soldaki pencerenin önündeki sarmaşıktan yukarı tırmanın. Cebinizde bulunan not kağıdını radarda kullanarak koordinatları bozun ve radarın yönünü değiştirin. Aşağı inip, dışarı çıktığınız noktadaki sarmaşıktan aşağı inin ve sol tarafa doğru yürüyün. Soldaki pencereyi açıp içeri girin ve hoop.. işte başladığınız odadasınız. Kapıdan dışarı çıkıp merdivelerden inin ve şövalyenin baltasını tutup aşağı çekin. İşte laboratuvara inen gizli kapı...

Aşağıya indiğinizde sol tarafta bir kontrol paneli bulacaksınız. Ona basıp, bir taraftan diğer tarafa bilgi akışını sağlamak için renkli çubukları aynı renkli yarım dairelere bağlamak zorundasınız. Burada yolu size yön kısaltmalarıyla (KD:Kuzeydoğu, D:Doğu vs. şeklinde) tarif etmeye çalışacağım... Başlangıç noktamız sol tarafta, ortadaki yuvarlak. Yol ise KD, D, GD, GD, GB, GB, GD, D, KD, KD, KB, KD, KB, KB, KD, KD, GD, D, GD, GB, GB, GD, KD, D şeklinde... Bundan sonra giriş kartınızı kullanarak laboratuvarın kapısını açıp içeri girin. Eh, en sonunda oltaya geldiniz ve yakalandınız (Yoksa öyle gözünüze sokarcasına yere atarlar mı o Access kartını?). Lazer masayı kesmeye başladığında Spike'dan ucunda ayna olan aleti isteyin ve bağlardan kurtulun. Aşağı mahzene inin ve opera salonuna kafanızı uzatın. Kapının yanındaki kostümleri giydikten sonra içeri geçin ve o harika sürpriz operayı izleyin (Çok eğleneceğinizden eminim). Tanınıp da Vanilla'yla dövüşe başladığınızda Spike'a bulunduğunuz yerin tepesindeki kum torbasını attırın. Vanilla bayıldığında, kenardaki topun içine sokun ve oraya (burada yazmıyorum, sürpriz olsun) fırlatın. Phatteus yukarıdan ateş etmeye başlayınca sağdaki kolu indirip kafeslerin kapılarını açın. Şimdi yapacağınız şey yine ok tuşlarını kullanarak sütunların arkasına saklanmak ve ENTER'a basarak yerinizi belli etmek. Böylece Phatty'nin her iki sütunu da vurup parçalamasını sağlayacaksınız... Ve işte final. ŞİMDİİİ diye bağırıp hayvanları çağırın ve şatodan kaçın ve şatonun ne hale geldiğini izleyin...

Bu seferlik de bu kadar. Yazı biraz sarktığından cümleleri mümkün olduğunca kastım, kusura kalmayın. Neyse, gördüğüm kadarıyla mükemmel animasyonların gerçek seslendirmelerle yoğurulmasıyla kotarılmış bu tür oyunların en iyisi olmaya aday bir oyun Ace Ventura. CD'nin içinde firmanın çıkaracağı diğer oyunlardan da örnek demolar var ve görülen o ki, 7th Level oyun piyasasında yeni bir çığır açacak ve Doom dalgasından sonra Cartoon Adventure'lar piyasayı kızıştıracak... Esen-likle kalın adventure-sever kitlem, 'Güç' sizinle olsun.

Ahmet 'Avenger' Ergen



7th Level (ADVENTURE)

CD - 1MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486

%90

"Let's Start" ile başlayanlar bilirler
İngilizce eğitiminde
en doğru adımlar
ENGLISH PLUS serisi ile atılır...

2. adım Basic

Türkçe Destekli

CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi

+ Tüm diyalogların Türkçe tercümesi.
+ Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük, Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.
+ 7000'i aşkın sözcük ve deyim.
+ Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.
+ Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.
+ Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.
+ Alıştırma ve testler.
+ Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.

© RAKS NewMedia CD-ROM
EĞİTİM SERİSİ
RAKS

Tel : (0-212) 213 06 23
Fax : (0-212) 213 06 30

Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında

Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•**Ankara:** Maltepe Migros (312)232 26 10•Gima (312)413 13 88•**İstanbul:** Ortaköy (212)260 79 18 • Bahçeşehir Migros (212)669 27 71 • Galleria Migros (212)661 36 05 • Göztepe/Soyak (216)317 67 23 • Maslak Migros (212)285 42 32 • Şişli YKM (212)296 34 18•**İzmir:** Alsancak (232)464 34 07• Bornova Kipa (232)373 7159 • İletişim (232)463 23 03•Karşıyaka (232)323 10 75• Tansaş (232)370 52 08•**Bursa:**Sönmez Migros (224)261 10 06• Altıparmak (224) 223 06 03•Kumluk (224)257 06 19• Gima (224)220 73 39• **Adana:** (322)453 24 27• **Antalya:** (242)241 74 41• **Konya:** (332)235 86 54•**Mersin:**YKM(324)238 10 85• **Eskişehir:**(222)230 92 32• **Denizli:**(258)263 07 20•**Kuşadası:**(256)614 65 15•

F22

Eğer ekmek paranızı bilgisayarda oyun programlayarak kazanmak istiyorsanız tez elden simulasyon yapmaya kendinizi alıştırın. Çünkü daha yeni bir savaş aracının simulasyonu piyasaya çıkar çıkmaz yirmi yirmibeş sene evvelinden çalışmalarına başlamış olduğu daha da yeni bir araç kamu oyuna tanıtılıyor. Gelsin yeni projeler, yeni oyunlar. F 14 Tomcat uçaklarının projelerinin ABD tarafından başlatılmasının neredeyse ellili yıllara vardığını kim biliyor? Ha, kim biliyor. Sonra birileri "Bizde işin beyin kısmı yok" deyince nedense bazı çevreler sırf konuşan kişileri zor duruma düşürmek için "Türk milletine beyinsiz dediler!" diye olayı saptırmaya çalışıyorlar. Bizde bir iki endüstri sahasının dışında neyin "geliştirilmesi çalışması" yapılıyor? Şu anda bir gemi veya uçağın çalışmalarına başlasak belki 2030-40 yıllarına yetişir. Aslında kimse salak değil ve kimin neyi kastettiğini biliyor ama neyse. Bana sorsaydınız elden gidecek diye korkulan aşırı rahat yaşam tarzını, içkili dansözlü taverna gecelerinde havaya tabanca sıkmaları, porselen tabak kırmaları ve kumarhaneleri, Türk semalarında uçacak tek bir tamamıyla yerli savaş uçağına değişirim. (Yerli derken kızılderili demek istemiyorum, gülmeyin be!)

Bu aylık bu kadar siyaset yeter. Şimdi gelelim F22 denen uçağın oyunu nasıl oynanıyor. Eğer savaş uçakları ile ilgileniyorsanız bu uçakların ne menem bir şey olduğunu çoktan biliyorsunuzdur. Bu uçaklar gerçek anlamda "Stealth" olabilen, yani radardan gizlenebilen av uçağı olarak imal edilmiştir. Radarlarını kapattığı zaman daha zor kilitlenebilen bir hedef teşkil ediyor. Ayrıca aynı anda birden çok hedefe kitlenebilme özelliği var (F14'deki gibi). Oyun başladığında gördüğünüz seçenekler şunlar:

Quick Mission: Campaign görevlerini tek tek oynayabilirsiniz.

New Campaign: Yeni bir seferberlik senaryosuna başlayabilirsiniz.

Continue Old Campaign: Kaldığınız yerden devam edebilme.

Options: Görüntü ve ses efektleri ile ilgili ayarlamalar buradan yapılıyor.

Her seferberlik kendi beylik alt görevlerini içeriyor. Seferberliklere başladığınızda metezori, sıralamayı takip etmeniz gerekmekte. Biraz sıkıcı yani. İlk dört görev oldukça kolay. Önce bunları ayrı ayrı bitirin. Daha sonra esaslı görevlere geçersiniz. Her ne şekilde oyuna başlarsanız başlayın bir giriş ekranı ardından uçağınızın pilot mahallinde göreve başlıyorsunuz. Genel bilgi olarak iki şey söyleyeyim. Bu oyun adeta yüksek çözünürlükte sadece ve sadece uçmak amacıyla yapılmış gibi duruyor. Savaşmak değil. Bunun sebebini ilerleyen satırlarda anlayabilirsiniz. İkinci genel bilgi tarafların uçakları hakkında. İşte hemen her görevde karşı karşıya gelecek uçaklar ve her biri için ayrı ayrı tarafımdan ilginç yorumlar:

BİZİMKİLER:

F16 : Bu minik savaşçı şahinler çok kabiliyetli ve de ucuz uçaklar. Bu sebepten dolayı biz de bu uçakların üretimi için çabalıyoruz.

F14: İşte fazla şişirilmiş bir savaş uçağı. Ama kabul etmek gerekir ki 50 deniz mili menzilden sizi kolaylıkla paramparça edebilecek neredeyse tek av uçağı. Görünüm olarak da bir hayli hoş. Ancak havada akrobatik hareketler ile iyi bir savaş, üstelik kısa menzilde, yakışıklılıktan çok daha farklı şeyler istiyor.

F15: Bu da (eğer yanılmıyorsam) hala, göklerdeki savaş liginde en iyi oyuncu. Ondan daha iyileri olduğu söylenebilir (F22 falan gibi). Ama bu noktada maliyet denen şey önem kazanıyor. Daha iyi demek kesinlikle düşmez demek değil.

RAKİP TAKIM:

Mig27: Rusların bir zamana kadarki belkemiği. Sıkı uçaklar. Üretim fazlası olarak zırt pırt radarda

belirebilirler.

Mig29: Namı diğer Fulcrum'lar. F16 ile başedebilecek bir uçak niyetine yapılmışlar. Radarınızda belirdikten bir süre sonra dost radarcılar bunların geldiği hususunda avaz avaz uyarı mesajları yayınlıyorlar.

Su27: Bu uçaklar da F18'in Rus muadili uçaklar.

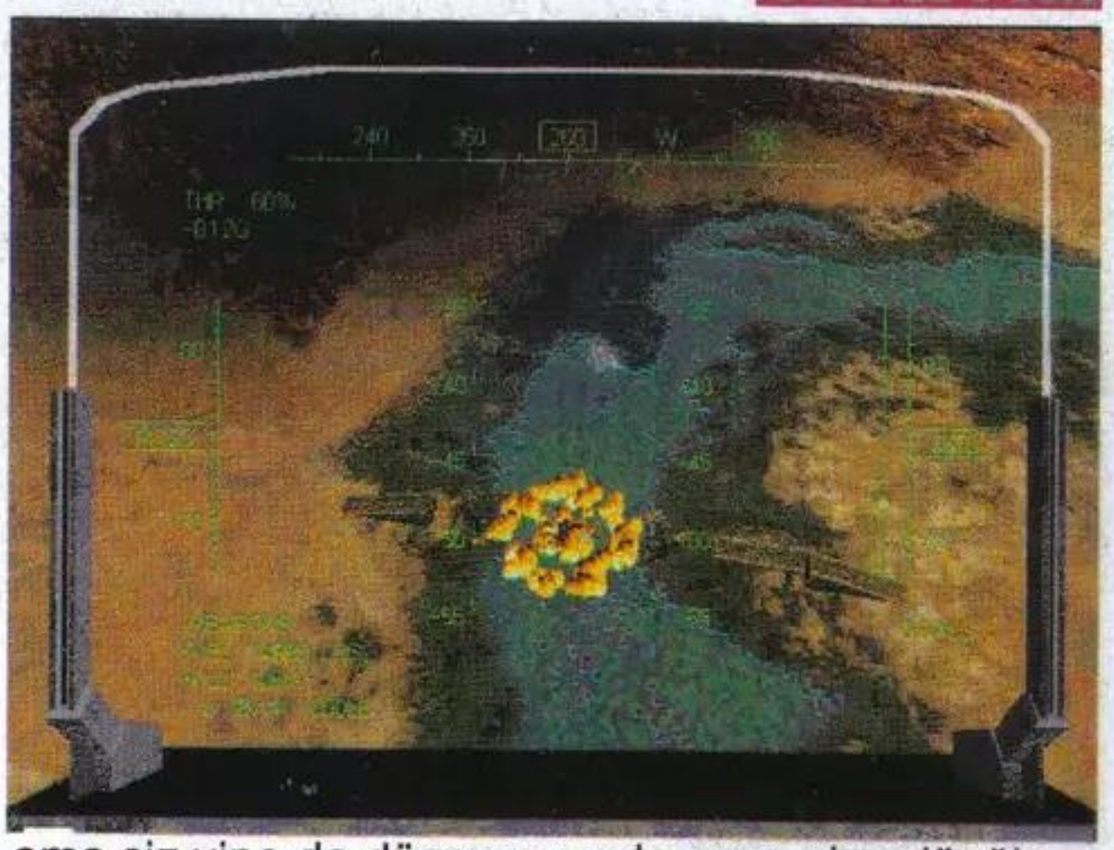
PEKİ BU UÇAKLAR NASIL UÇUYOR ?

Uçağınız pistte durup dururken **0** veya ***** tuşu ile motorlarınızı sonuna kadar açın. Bir süre sonra uçağınız hızlanınca pistin sonunu dikkatlice gözleyin. Çimenler gözükünce aşağı ok ile uçağı kaldırın. Hemen **G** ile tekerlekleri kaldırın ve bir süre sonra da **F** ile yükseliş kanatçıklarını kapatın. **5** tuşu motorları kapatır. ***** tuşuna kadar gazı arttırırsınız. Bu tuş da ikincil yakıcıları devreye sokar. Diğer ok tuşları da tahmin ettiğiniz yönlerde manevra sağlıyor. **B** tuşu frenleri havada kullanmanızı sağlayan kanatçıkları açıp kapar.

NASIL SAVAŞACAĞIZ PEKİ ?

1 tuşu Aim-120 füzenizi, **2** tuşu Sidewinder füzenizi, **3** makineli topunuzu, **4** varsa bombanızı kullanılabilir konuma geçirir. Sayısal klavyedeki **6** tuşuna basınca hücum radarını görürsünüz. Bu radar ekranında veya herhangi bir anda **RETURN** tuşuna basınca radar kilitlenme menzilindeki bütün hedefler sırayla bilgisayarınıza kaydolur. Bunu savaş sırasında arada bir yapmalısınız. **Ü** ve **Ğ** tuşları ise bu hafızadaki hedeflerden hangisine ateş edeceğinizi belirlemede kullanılır. Normal görüntüde kırmızı baklavaları görünce boşluk tuşuyla füzelerinizi atın. Sayısal klavyedeki **4** tuşu savunma radarına geçmenizi sağlar. Aslında burada yapacak pek bir şey yok. Bakıp duruyorsunuz.

Aim-120'ler ateşle unut tipi füzeler. Kilitlendikten sonra atar atmaz hedef değiştirip yeni bir tane atabilirsiniz. Bu füzeyi atarken radarınız açık olmalı (Radar açıp kapama **R** tuşu ile oluyor). Radarınız devamlı açık olmasın yoksa F22 ile uçmanın pek bir anlamı yok. Sidewinder'lar ile radar kullanmaksızın atış yapabilirsiniz. Bunlar da ateşle unut tipi idi galiba



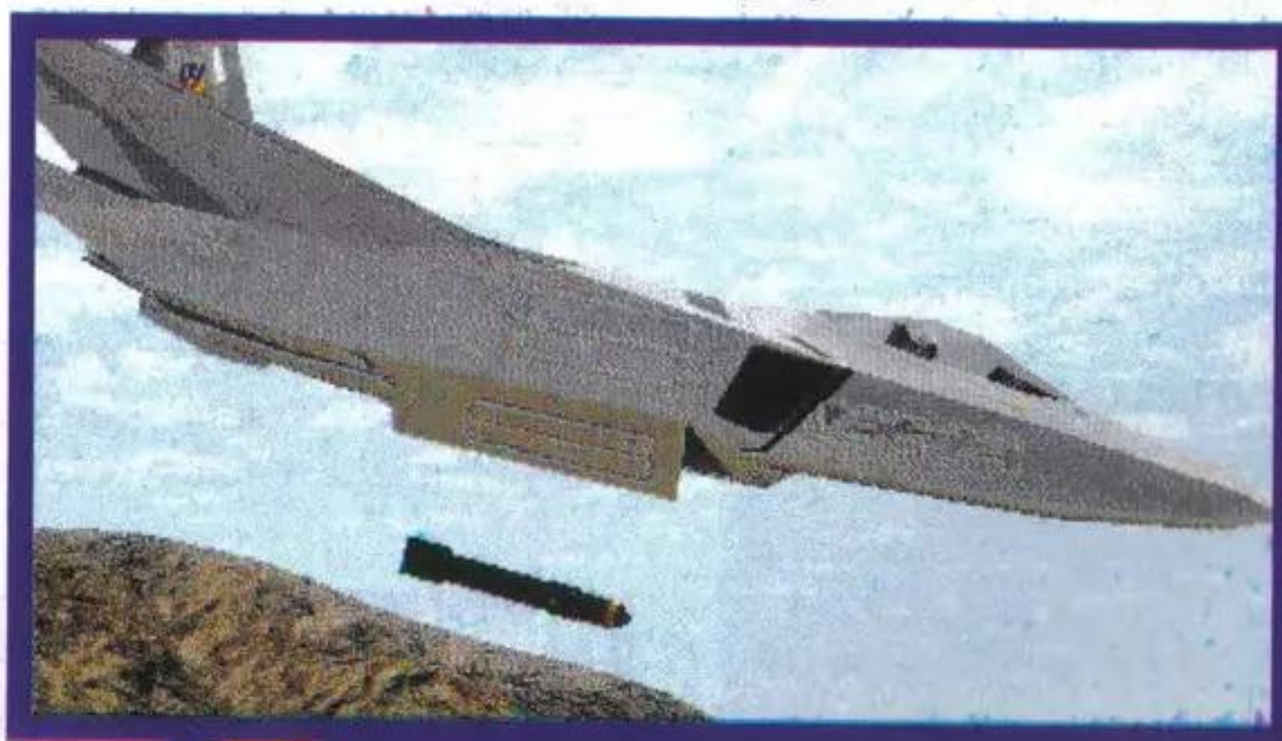
ama siz yine de düşmanın arkasının size dönük ve bir süre daha HUD ekranında tutabileceğiniz anda ateşleme yapın. Ne olur ne olmaz. Bu füzeler diğerlerine göre çok daha kısa menzilli. Neredeyse görüş menzilinden (10 mil kadar) atabiliyorsunuz. A.B.D. pilotlarının çok sevdiği söylenen namı diğer "Gümüş ok" bu oyunda beklediğim kadar iyi değil.

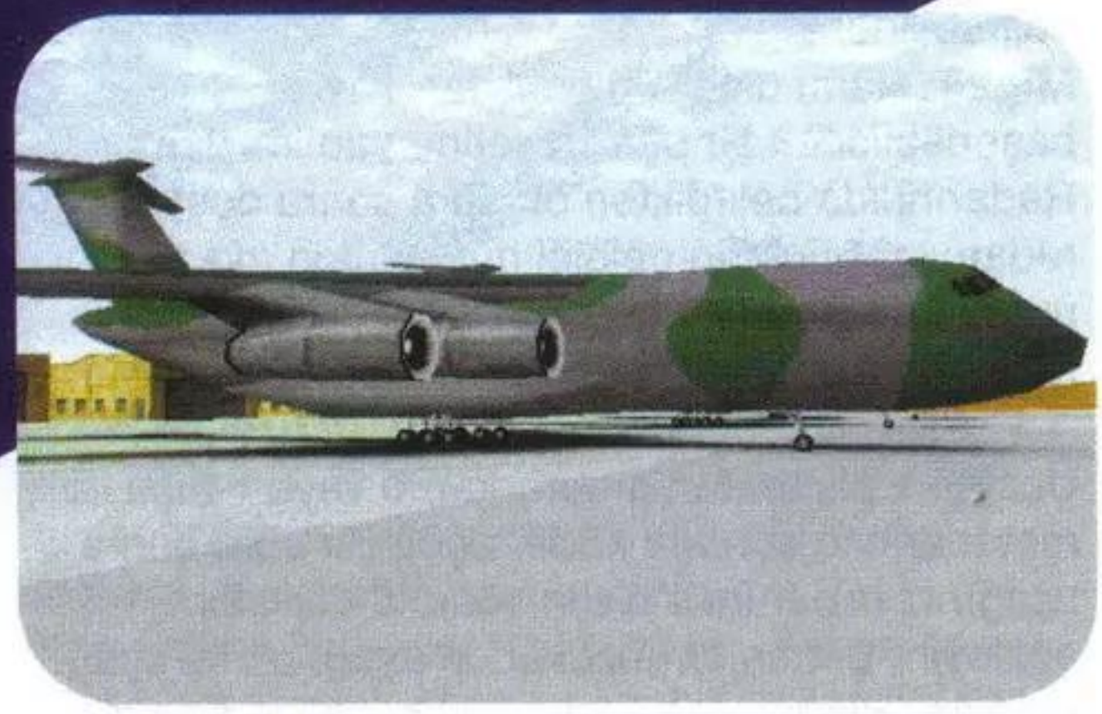
Makineli topa hiç bel bağlamayın. Ben şimdiye dek sadece iki kez isabet kaydettim. Yine de düşmediler.

Bombalar ise kullanması çok kolay araçlar. Hedef mahalline gelince, ki radarınızda koca bir kırmızı çemberdir, bombayı seçip tekrar **RETURN'a** basın. Hedefin tam üstüne yönelip 2000-3000 fitten bombanızı bırakın. Etki alanınız çok geniş. Yine de böyle böyle hedefleri bitiremezseniz, hemen her simulasyonun dandik özelliklerinden biri olarak havadan havaya füzeler ile çok yakından güdümsüz olarak atarak binaları vurabilirsiniz.

PEKİ BU OYUN İYİ Mİ ? :

Sadece havada uçup, yeryüzünü, denizleri ve





kayalıkları seyredecek; zırt pırt dış görüntüyü seyrederek manevralarınıza bakacaksanız; kalkış iniş provaları yaparak makara saracaksanız bu oyun ilaç ilaç. Ama düşman hava kuvvetlerini yoketmek için yanlış bir oyunu "install" etmiş bulunuyorsunuz.

Kullandığınız uçak hiç de beklediğiniz oranda iyi değil. Düşmanların ustalık düzeyi size saldırırken değil, sizin attıklarınızdan kaçarken ortaya çıkıyor. Üstelik biz **chaff** ve **flare** atıyor muyuz atmıyor muyuz o da belli değil. Ya otomatik ya da ben tuşlarını bulamadım.

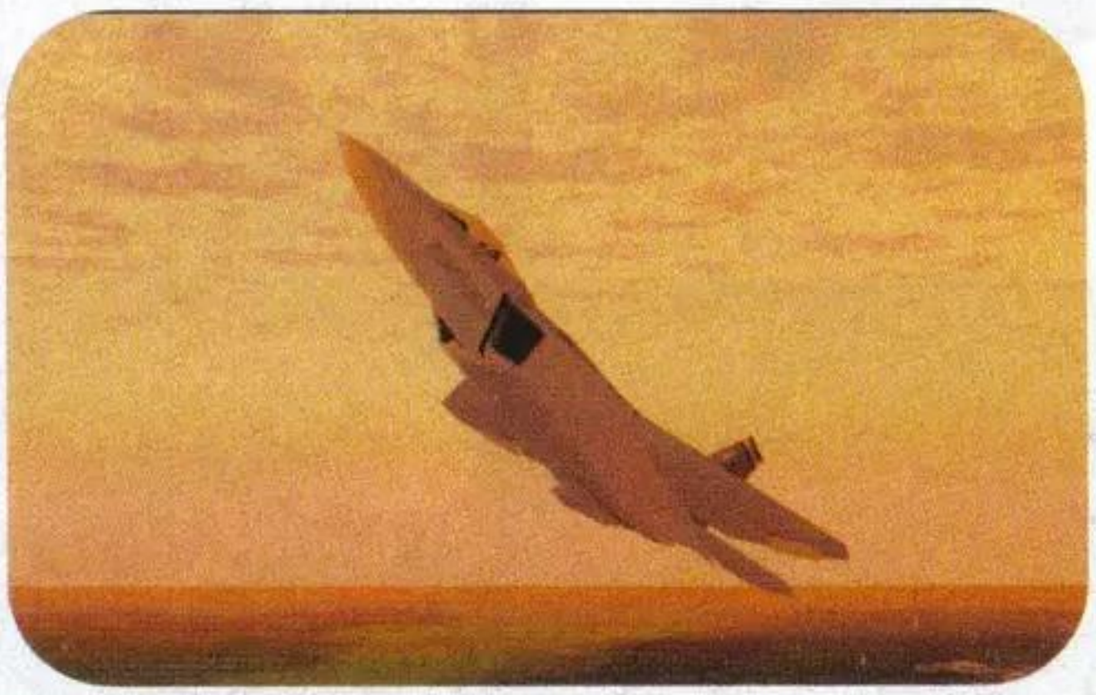
Oyunda uçakların ne tip ve ne model oldukları silah bakımından pek farketmiyor. Hoş manevra bakımından farkediyor mu onu bile anlayamadım. Tek anladığım bizim manevra kabiliyetimiz ve acemi davranışlarımızı çok aşan bir çeviklik ve de ustalık gösteriyorlar. Bu da oldukça can sıkıcı. Doğrusu eski bir "Skyhawk"'ı tercih ederdim. Mümkünse bir F14 veya F15 de olabilir. Ama F22'nin oyundaki en uyuz taraflarından biri de gerçek hayatta bir havadinami harikası olan kapaklı silah avadanlıkları. Füzeyi atmak için BOŞLUK tuşuna basıp çayınızdan bir yudum alın. Bardağı yerine geri koyarken füze yola çıkmış oluyor. Ne hoş değil mi? Ama bu sırada sizi gören düşman uçağı anında füze sallama imkanına sahip.

TAVSİYELER :

✓Dağların üzerinde alçaktan uçmayın.
✓Aynı hedefe üst üste iki füzeyi ardı ardına yollamayın.
✓Füzeleriniz bitti mi kaçın. (Hadi ya!) Yani makineli topa güvenmeyin.
✓Alçaktan uçarken bile nasıl oluyorsa radar zaman zaman sizi görebiliyor. Siz de alçaktan uçmayın. Üstelik Kıbrıs'a gitmiyorsunuz. Dolayısıyla altınız deniz değil. (Zaten siz de Yüzbaşı Volkan değilsiniz.)
✓Düşman uçaksavarlarının üstünden geçerken radarınızı kapatın.
✓Bu uçaklar diğerlerinden daha beter stall oluyor. (Bu oyunda)
✓Stall olmamaya özen gösterin.
✓Stall olursanız uçağı hiç zorlamayın. Bir süre kendi haline bırakın. (Dalga geçmiyorum.)
✓Bu uçaklara paraşüt koymamışlar. (Ya da ben bulamadım.)
✓Zaman zaman kanat uçağınıza emirler verebilirsiniz. (**CTRL** tuşuna basarken)
✓**M** benim hedefime saldır demekmiş.
✓**E** git birine saldır demekmiş.
✓(Galiba) **C** Git hava alanını koru demekmiş. (Göndermeyin!)
✓Arada bir ne dediğine dikkat edin. Kısa ve öz konuşuyor.
✓Hava alanında hız alırken flapları (**F**) kapatırsanız daha erken kalkıyorsunuz. ((Ne alaka ise?)
✓**F1-F4** kendi görüntülerinizdir. **F5-F8** düşmanlar ile ilgili görüntüler. F9 normal zaman akışıdır. **F12**'ye kadar hızlanır.
✓**A** otomatik pilottur. (Hiç gereksiz.)
✓**B** ve **X** radar menzilini değiştirir.
✓Arada bir sıkılınca atmosferin üzerine çıkmayı deneyin. Manzara acayip!

Evet bu oyun da bu kadar. Anlatılabilecek hemen her şeyi (önemli olanlardan) anlatmaya çalıştım. Ne diyeyim, güzel simulasyonların gelmesi dileğiyle.

Levent GÖÇER



FIRMA: NOVA LOGIC (SIMULASYON)

SİSTEM: 13 HD veya CD-Rom
25MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA Minimum PC 486

KARAR: %75

BROS Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

TÜRKİYE'DE YENİ OYUNLAR BROS'UN LİSTESİNDEN TAKİP EDİLİR.

- BİLGİSAYARCILAR..!!!
- OYUNLARIMIZIN HEPSİ DCF'Lİ
- VE İNSTALL HALİNDEDİR....

BİLGİSAYARCILAR ! SÜPER DİSKET VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ İÇİN ARAYINIZ.

TOPTAN CD VE DİSKET İHTİYACLARINIZ İÇİN ARAYINIZ.

CD OYUN LİSTESİ

- FIFA 97
- RED ALERT
- LORD OF REALMS 2
- LARRY 7
- TITANIC
- ROCKET JOCKEY
- BUNDESLIGA 97
- PINK PANTHER
- CYBER GLADIATORS
- VIRTUA COP
- AGILE WARRIOR
- HUNTER HUNTED
- SYNDICATE WARS
- HEROES MM3 (NEW)
- WAR WIND
- ERADICATOR
- FABLE
- NECRO DROME
- NEVER HOOD
- SIM PARK
- WEST WORLD 2000
- SURFACE TENSION
- NEO HUNTER
- LINKS L9
- HARD LINE
- HARVESTER
- TIME LAPSE
- DAYTONA USA
- MEGA RACE 2
- CHAMPSHIP MAN. 96-97
- AREA 51
- AMOK

DAHA YÜZLERCESİ !...

CD'YE KAYIT YAPILIR.

UNUTMA ! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR.

DİSKET OYUN LİSTESİ

NEW

- FIFA 97 (11 - 25)
- NBA 96 (9)
- NBA AIRBORNE (11)
- CHAMPIONSHIP MAN. 96-97 (10)
- SYNDICATE WARS (27)
- WOODENSHIP & IRONMAN (13)
- ENEMY NATIONS (15)
- JUMANJI (35)
- DAYTONA USA (21)
- M.A.X. (9)
- RUSSION RULET (22)
- CAPTAIN QUASAR (9)
- SLAM SPACE (6)
- SIM COPTER (20)
- PINBALL CONS. KIT (18)
- TRACER (18)
- SURFACE TENSION (35)
- HARPOON 2 ADMIRAL EDITION (9)
- EVULATION FOR CIVILIZATION 2 (6)
- GRAND PRIX MANAGER (10)
- JETFIGHTER III (7)
- MEGARACE 2 (7)
- SILENT HUNTER PATROL S (5)
- WEST WORLD 2000 (14)
- ARCHEMIDEAN DYNASTY (22)
- XS (20)
- BENDESLIGA 97 (41)
- MUTANT PENGUINS (11)
- COLD SHADOW (7)
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 (5)
- AMOK (5)
- WARWIND (31)
- ALIEN 3

VE DAHA BİNLERCESİ !...
BİLGİ İÇİN ARAYINIZ !...

ADRES : GÜNDOĞUMU CAD.DEMİRÖZ İŞHANI NO:9/1 ÜSKÜDAR
TEL : 0216.391.54.03 - FAX : 0216.391.54.04

OYUN ADI	TL (x1000000)
11th HOUR	4.5
1st DEGREE	4.5
A-10 TANK KILLER 2	2.5
A.T.F.	2.5
A.T.F. NATO FIGHT	2.5
ABSOLUTE ZERO	2.5
ABUSE	2.5
ACE VENTURA	2.5
ALIENS 2	2.8
ALLIED GENERAL	2.5
ASSASSIN 2015	2.5
ASSAULT RINGS	2.5
AFTER LIFE	2.5
BACK TO BAGHDAT	2.5
BAD MOJO	2.5
BATMAN FOREVER	2.5
BIG RED RACING	3.5
BIOFORGE	2.5
CAT-FIGHT	2.5
CIRCLE OF BLOOD	2.5
CEASAR 2	2.5
CHAMP. MAN. 2 96-97	2.5
CHRONICLES OF SWORD	2.8
CHRONO MASTER	2.5
CIVILIZATION 2	2.5
COMMAND&C.COVERT OP.	2.5
COMMAND&CONQUER	4
COMMAND&C.+COVERT OP.	5
CONGO	2.5
CRUSADER - NO REMORSE	2.5
CYBERIA 2	2.8
CYBERMAGE	2.5
CYBERSPEED	2.5
D	2.8
DEADLUS ENCOUNTER	4
DARK SEED 2	2.5
DESCENT 2	2.5
DESTRUCTION DERBY	2.5
DOUBLE SWITCH	4
DRUID	2.5
DUKE NUKEM 3D	2.8
DOMINION	-
DIABLO	-
EARTH SIEGE 2	2.5
EF 2000: TFX	3.5
ESPN SOCCER	2.8
EXTREME GAMES	2.5
ELK. MOON MURDER	3
F 22 LIGHTING 2	2.5
FADE TO BLACK	2.5
FAST ATTACK	2.5
FIFA INT. SOCCER 96	2.6
FIRE STORM	2.5
FIFA INT. SOCCER 97	2.5
FOOTBALL PRO 96	2.5
FOX HUNT	5
FRANKESTEIN	2.5
FULL THROTTLE	2.5
GABRIEL KNIGHT 2	5
GRAND PRIX MANAGER	2.5
GRAND PRIX 2	2.5
GENDER WARS	2.5
GENE WARS	2.5
GROLLIER 1997	2.5
HARD BALL 5	2.5
HOMICIDE	3.5
HOOVERS OF THUNDER	2.5
I'VE NO MOUTH&I MUST SCREAM	2.5
ICE AND FIRE	2.5
INDY CAR RACING 2	2.5
JHONNY QUEST	-
JHONNY MNEMONIC	2.8

ARAL
ÖZEL FİY

final game club

GAMEBOY-SEGA MEGA DRIVE
Kasetleri satışı ve
Oyun DEĞİŞTİRME
CD Oyun DEĞİŞTİRME

Telefon veya faks ile Banka
siparişleriniz aynı g

Final Game Shop Kızılay:
Yüksel Cad. No:41/1 Kızılay /Ankara
Tel:(312) 432 09 82

IK'96 YATLARI

final PC shop

FINAL OYUN KÖŞELERİ OLUŞTURMAK İÇİN BİZİ ARAYIN TOPTAN VE PERAKENDE FİATLAR İÇİN ARAYIN.

makbuzunu ulaştırdığınızda
ün kargoya verilir.

Final Game Shop Tunalı:
Tunalı Hilmi cad. Kuğulu Pasajı
No:125/113 Ankara

OYUN ADI	TL (x1000000)
KING QUEST 7 V2.0	2.5
LEGENDS OF KYRANDIA 3	2.5
LITTLE BIG ADVENTURE	2.5
LODE RUNNER	2.5
MAD DOG MCREE-MADDOG 2	3
MAGIC CARPET 2	2.5
MANIC KARTS	2.5
MAXIMUM ROADKILL	2.5
MECH WARRIOR 2	2.5
MEGA RACE 2	3
MISSION CRITICAL	4
MONOPOLY	2.5
MORTAL COMBAT 3	2.5
MUMMY	.
MYST	2.5
NBA JAM	2.5
NBA LIVE 96	2.5
NIGHT TRAP	2.8
NECRODOME	.
PHANTASMAGORIA	5
PHANTASMAGORIA 2	.
POLICE QUEST: SWAT	4.5
PRINCE OF PERCIA 2	2.5
PSYCHIC DETECTIVE	4
RALLY CHAMP	3
RED ALERT	.
RETURN TO KRONDOR	.
RAVEN PROJECT	2.8
REBEL ASSAULT 2	2.8
RIPPER	5
RISE OF ROBOTS 2	2.5
ROAD RUSH	2.5
ROMANCE 4	2.5
SCORHED PLANET	.
SCREAMER	2.5
SCREAMING SKIES	2.5
SHANNARA	2.5
SHATTERED STEEL	2.5
SHIVERS	2.5
SHOCKWAVE ASSAULT	2.5
SPACE BUCKS	2.5
SPYCRAFT	4
STAR TREK 'Deep Space Nine'	2.8
STAR WARS: Tie Fighter Coomplete	2.5
STONE KEEP	2.5
SUPREME WARRIOR	2.8
SETTLERS 2	2.5
SHELL SHOCK	2.5
SPACE HULK	2.5
SYNDICATE WARS	2.5
TANK COMMANDER	2.5
TERMINATOR 2 FUTURE SHOCK	2.5
TERRANOVA	2.5
THE BIG RED ADVENTURE	2.5
THE DIG	2.5
THE HIVE	2.5
THIS MEANS WAR	2.5
THE NEED FOR SPEED	2.5
TOPGUN: FIRE AT WILL	3
TORINS PASSAGE	2.5
TREASURE QUEST	2.5
VIKINGS	2.5
VIRTUAL CHESS	2.5
VIRTUAL KARTS	2.5
WARCRAFT 2	2.5
WARCRAFT 2 EXPENSION	2.5
WAR HAMMER	2.5
WING COMMANDER 4	5
WITCHAVEN 2	2.5
ZORK NEMESIS	4

Darksun II

the Wake of the Ravager

All you need on your journey is a sharp bone sword, a full water skin and the Wanderer to guide you...." Emin benden 1600 kelimelik Darksun yazısı (ha ha ha) istediği için kısa kesiyorum. Eski karakterleri chartran'la bu oyuna aktarın. Oyuınun cd'sini ve Kamer'deki sağlam versiyonunu alın. Oyunun en kısa hali 2000 kelime olduğu için biraz detaysız yazdım takılırsanız dergiye numaranızı bırakın yardım ediim. Ayrıca benim yazmadığım hayvan kadar optimal mission var hepsini oynayın. Dsun 1 yazısındakiler burada da geçerli hemen çözüme geçiyorum:

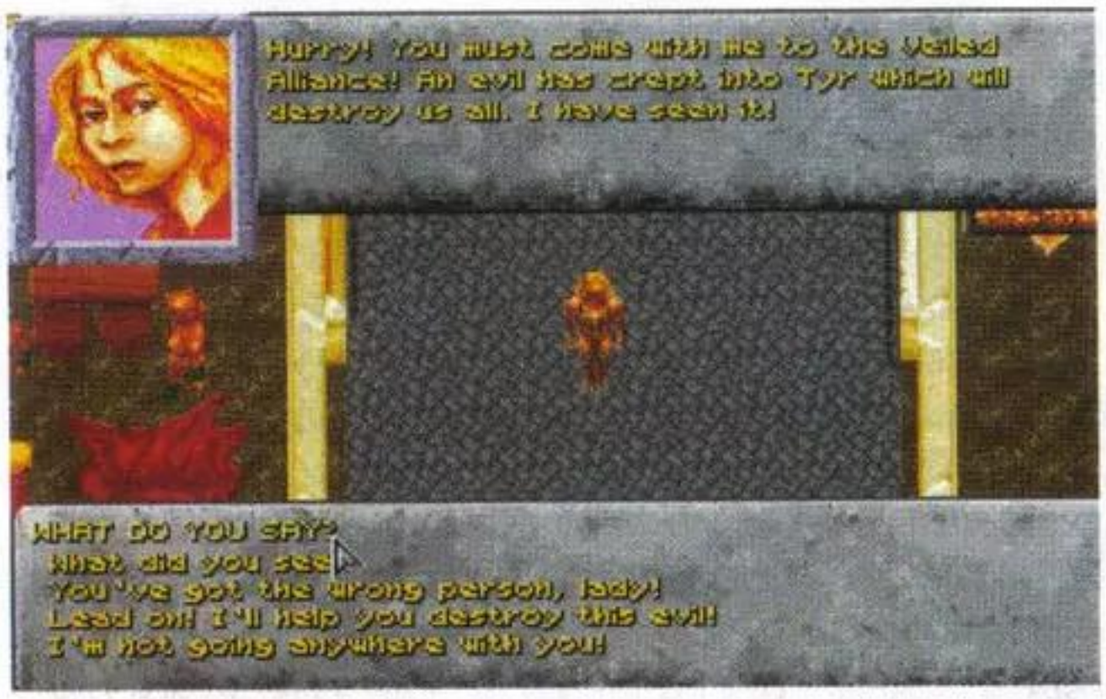
Dı Sity of Tiyır: Kombetten (Ssf2t Mk3'ten güzel) sonra kızın notunu alıp okuyun faydalı bi eser. Kuzey batıdaki buyildinge girin ve Arslan gibi dıvorfla konuşun. Ona kadını anlatın. Size görev versin mutlu olun. Sizden yukarıdaki templır'ları yoklamanızı isteyecek. Böylece Vellied Allience'a katılabileceksiniz. Güney doğudaki yere girin (inn). Önce birkaç gün kalmak için oda isteyin. Sonra Fayina'nın odasına girip ondan bilgi isteyin. Sizden Acar'la arasındaki para sorununu halletmenizi isteyecek (A4 olunca uzun uzun yazılar yazacam di mi Emin?). Kuzeyde Acar'ın evini bulun. Bir elf yolunuzu kesecek kibarca Acar'la görüşmek istediğinizi söyleyin. Acar'ın yanına gelin ve ona Fayina'nın borcu hakkında soru sorun. Dsun 1'i bitirenlerin bir sürü parası olduğu için hemen ödeyin. Diğerleri Acar'dan bir not alıp, notu batıdaki Boric'e götürün. Acar'la konuşunca borcu unutacak. Fayina'ya gidin. Borcunun ödendiğini söyleyin. Size templar'ların ofisinin kapısını nasıl açacağınızı söyleyecek. Rest edin ve Templar'ların ofisine gidin. Kapıyı çalın (Fayina'nın dediği şekilde). Şimdi burayı tamamlamanın iki yolu var. Biri templar'la anlaşmak diğeri de herkesi öldürüp herşeyi almak. Biz kolay yolu seçelim (ama n'olur n'olur save edelim) ve burayı yakıp yıkalım (templar'a hakaret edin daha zevkli oluyo). Bütün kapıları açın ve proof'u bulun. Yağmanız bitince Arslan'a gidip proof'u verin. Veiled Alliance'a katılmak istediğinizi söyleyin sizi güney batıya götürecek. Önemli olan HQ'a nasıl gireceğinizi söylemesi (yoksa olmuyo). Bathhouse'a girin ve 3 tane giant skeleton öldürün (kafalarını alın para ediyor). Soldaki çeşmeyi kullanın ve açılan geçitten girin.

Veliyıd Elayns Hedkuartırs: İçeri girer girmez Matthias'la konuşacaksınız. Ona herşeyi sorun. Bunun dışında burada gördüğünüz herkesle konuşun ve bilgi alın. Duvarlardaki tapestry'ler kısa optimal mission'lara gidiyor. Girmeden önce save edin. Her mission bir item ve xp. kazandırır. Size kalmış. Ayrıca sağda solda ne kadar sandık çuval varsa kendi malınızmış gibi alın. Görevinizi aldıktan sonra (Kalak'ın piramiti ile ilgili) buradan çıkın.

Dı Sity of Tiyır: Bathhouse'dan çıkın ve ikinci satıcıyla konuşun (Tasarla). Jaguar Cage almak istediğinizi söyleyin (HQ'den öğrendiniz). Piramite girmek için yardım isteyin. Size Kovar'dan bahsedecek. Kovar'ın evine gidin (kuzey doğu). Kovar'ın guard'ıyla konuşun ve ona citizenship papers'ı gösterin. Piramite girmek için yardım isteyin. Kovar'ın kitabını alın. İçinden stone medallion (key olarak geçebilir) çıkacak. Kuzey doğudaki heykele gidin ve madalyonu üstünde kullanıp geçitten geçin.

The Pyramid of Kalak: Hemen karşıdaki grate'i açıp girin ve çıktığınız yerden heykeli görünceye kadar yürüyün. Heykele ok atıp kafasını çevirin. İlerleyin birkaç tane draxan öldürün (öldürmek zorunda kalın!). Bahçenin dışından yürüyün (merdivenlere yaklaşmadan) ve grate'i bulun. Kırıp (half giant ile) içeri girin. Preserver'a meyve verin. Karşıdaki grate'e yaklaşın ve adamlar kaçmadan kırıp onları öldürün. Dolabı açıp yukarı teleport olun ve hemen kadını öldürün. Böylece bahçe kontrolünü kaybediyor ve büyük bir çoğunluk ölüyor. Becerebilirseniz control panel'dan istediğiniz büyüleri atabilirsiniz. Kadının eşyalarını alın (life stealer hoş birşeydir (disintegrate yapar)). Sonra geldiğiniz gibi dönün, rest edin ve Vellied Allience HQ'a dönün (siz önce bi save edin).

Vellied Allience HQ (tarih tekerrürden ibarettir): Nınıı! HQ is under attack! Herkesi kurtarmaya çalışın. Her fırsatta save edin. Özellikle Matthias ölmemeli (benim oyunumda ölmedi ölürse çözüm değişebilir onun için save edin diyorum). En sonunda Lord Warrior'un yanına gideceksiniz (Sol üst köşedeki gizli geçitten). Geçitten girince tekrar çıkın sonra yine girin. Matthias sizinle gelmedi! Yine save edin. Cd almış olanlar speech'i dinledikten sonra combat başlıyor (biraz zor, zorluğu düşürün). Urn of Utachi mavrasından sonra göreviniz 4 element sembolünü bulmak. İlkini (cup of life) Silvan'dan alın (aşağıda biryerlerde). Konuşunca size nasıl alacağınızı anlatacak. Geriye Hammer of Promere, Fire Ruby ve Lyre of Winds kalıyor. Lord Warrior'un adamlarıyla savaştığınız yerdeki yırtık tapestry'i alın. Şimdi Promere's Hammer'ı alacaz (biraz zor olcak). HQ'dan çıkın ve Acar'ın evinin yanındaki adama gidin. 1000 gold'a anahtarı alın. Jungle'a girin (en sol).



The Mines:
Sola doğru devam edin ve kapıyı açarak madene inin. Oyunun bundan sonraki yerleri bazı kopyalarda bozuk. Sağlamı Kamer'de var. İçeri girip Melody'le konuşun. Dertli kızımız hikayesini anlatsın. Vah vah diyip görevi kabul edin. 4 tünel girişinin olduğu yere gidin (main staging area). Ortadaki batı yola girin. Tekrar batıya gidin dig site'tan whell'i alın (yönler yanlışsa tekrar deneyin fazla büyük bir yer değil). Yan yatmış ore car'ı bulun ve whell'i takın. Orecar'ı kullanıp yerine koyun (half giant tabii). Main staging area'ya gelin. 3 kuzey bir doğu yapın. Burada bir rüzgar var. Burası çok güzel. Yapmanız gereken fan'ı rüzgara göre ayarlayıp dönmesini sağlamak. Böylece rüzgarı yana taşımış olduk. Bu şekilde fan'ları kullanarak rüzgarı zehirli gaz olan odaya kadar taşıyın. Bu arada umber hulk'ları öldürün ve duvarın yıkıldığı yerde dwarf'u bekleyin. Gazın içinden adamı kurtarın ve "key"i isteyin. Size verdiği kağıdı okuyun ve asansörü bulun ve control panel'ı kullanın....
The Lower Levels:
Madencilerle kayıplar ve ölümler hakkında konuşun. Biraz aşağıdaki half-giant'tan ore car'ı nasıl kullanacağınızı öğrenin. Master switchman'in olduğu yere gidin. Tube'le konuşun. Luck out tunes'e gitmek istediğinizi söyleyin. Boş dig site'a bakın ve save edin. Şu anda katil madenciler harekete geçti. Ne kadar çabuk olursanız o kadar çok madenci kurtarırsınız ve xp. kazanırsınız. Gri saçlı 4 tane madenci görünce saldırıp öldürün. Süpriizz! İnt. Dev.'leri psionic kullanarak öldürün (Aslında +2'lik silahlarla vuruluyorlar ama ben +4 dragons bane ile vurtuk hiç bişi olmadı). Şimdi old dig'e gelin. Mind Flayer'ları öldürün. Save ve rest edin. Kuzeyde bir tünel olmalı. Tünele girin. Giremiyorsanız oyun bozuk demektir (benim cd'imde burası bozuktu). İçeri girince duvar yıkılacak (heh heh). Flayer öldürdükten sonra (bu arada ben Mind Flayer'ları çok severim). Köleyle konuşun. Sizinle gelecek (gelmiyorsa başka köle bulun köle bol). Mutfağa gelin. Sandıkları açın ve içinden çıkan poison'ları alıp kazana dökün. Bir sürü ölü flayer'ınız olacak. Bu ekrandaki diğer flayer'ları bulup öldürün ve key'i alın. Kuzeye, batıya ve save edip güneye gidin. Tuzağa düştünüz ama önemli değil hemen graping hook'u alın master'ın (hayır Serkan değil) yanına çıkıp öldürün (düşmanları dominate, charm etmek işe yarıyor). Anahtarı alın ve 4 yola gelin. Doğuya gidin. Labratuar'a geldiniz. Burada bilmeceyi çözerseniz battle'dan önce düşmanlarınız delayed blast fireball damage'i yiyorlar. Biraz zor bir işlem ya da direk battle yapın ve anahtarı alın. Bu anahtarla kasayı açın ve potion'la 3. parçayı bulun. 4 yola dönün kuzeye gidin. Battle'dan sonra kuzeydeki kapıya gelin ve save edin. Anahtarları duvara koyun ve tüm grubu heal edip içeri girin. Çok zor bir battle var. Hemen web, entangle gibi düşmanı uzakta tutacak büyüler kullanın (bayağı uğraşacaksınız). Flayer'in üstünden anahtarı alın. Elder brain'i yok edin. Sağdaki kapıyı ve sandığı açın. Anahtarı alıp kuzeydeki kapıdan girin. Save edin. Yolumuz yine tıkanacak. Blade barrier, delayed fireball büyüleriyle drake'leri kolayca öldürün (ha ho! Masaüstünde bir tanesi bile ölüm). El's drinker'ı forge'a atmayı deneyin. Ben yapamadım belki bug vardır. Zaten bir yerde kayboluyor. Sandıktan oyunun en iyi zırhı çıkıyor (demir bulmak zor da). Fan'ı da alın ne olur ne olur. Hammer'ı alacağınızı sırada iki tane de golem saldırıyor. Sonra çöken duvarları hammer'la yıkarak yukarı çıkın. Mind-scan olduktan sonra Melody'e gelip paranızı alın.... Buradan çıkın ormanın güneyine gidin (ormanda bir sürü optimal mission var. Hepsi de çok zevkli, oynayın) ve esir kızla konuşun. Mağaraya girip Giant'la konuşun. Kızı satın alın! (Giant'lar büyük şeylerdir sataşmaya gelmez. Özellikle sprite'a hiç bakmayın gerçekten birkaç katınız boyutundalar) Kızı serbest bırakıp takip edin. Kızı Try'in güneyine götürün. Kapı kapalıysa Caravan master'la (Serkan mı? Ne Serkan'ı?) konuşun. Güneyden devam edin.
The Jann
Oasis'in (best rock'ı kazandı mutlu oldum) yanındaki kampa gidin. Kızın çadırına girip konuşun. Sultan'ın çadırına girip ödülü alın. Kıza geri dönün. Konuşup yardımı kabul edin. Güneydeki templar'ı bulun. Korkutup kaçırın. Coat'unu alın. Baştaki karakterinize giydirin. Biraz gezinin bir not alacaksınız (olmazsa bütün çadırlara girip herkesle konuşun). Kızla konuşup notu gösterin ve sultana gidip herşeyi anlatın. Hazineyi yağmalayıp weaver'ı bulun ve yırtık tapestry'i verin. İnventory'de coat'u kullanıp ipliği alın. İplikle dye'ı kıza verin. Halı onarıldıktan sonra Veiled All.'e gidebilirsiniz. Ya da buraya tekrar gelip bir optimal mission daha yapıp ultra mega xp. kazanabilirsiniz. Eğer halı ip ve dye'ı verdiğiniz halde olmuyorsa bu mission'ı yapmak zorundasınız demektir. Hiç zor bir görev değil ama bende bozuluyordu. Eğer sizde de çadır yerine çölü gösterir ve adamlarınızı göremezseniz (görevin sonunda oluyor) oyunu save edip tekrar yükleyin ve çadırdaymış gibi hareket edip çıkmaya çalışın.
Veiled Alliance HQ (tarih tekerrürden ibarettir demiştim di mi?): Matthias'la konuşup ödülünüzü alın. Halıyı aldığınız yere gidin ve yerine koyun. Odanın sol alt köşesindeki brazier'ı arayın. Coal'u alın. Volkanlı halıda coal'u kullanıp içine girin (Evdeki halıda denemeyin yangın çıkıyo (denenmiştir)).
The Volcano: Oyunu save edip güneye yönelin (önce biraz

protection, haste, body weaponary falan yapın). Embaş olduktan sonra kuzey doğudaki drake'lerin dikkatini çekmeye çalışın ki düşmanlarınızı da yesinler. Blade barrier hoş büyüdür, severim. Drake hide'ları para eder. Sonra draxan camp'ını basıp hepsini öldürün. Verini'yi (hoş şeyler oyunumda çıkarmayı düşünüyorum) kurtarın. Temple'a girmek için izin isteyin. Draxan saldırısını defeat ettikten sonra temple'a girin.

Inside The Temple: Meeting'in bitmesini bekleyin (burası cd'de çok güzel). Forni'yle konuşun. Sorval'in katilini bulmanızı isteyecek. Bunun için: Kuzey bölüme geçin. 3 kapıyı bulun ve doğudakini açın. Kitabı alıp okuyun. Güney bölüme gidin. Heykelleri bulup inceleyin, birinden not çıkacak. Nostramus'a notu anlatın. Kuzey bölümde Zydeko'yu bulup glass powder'ı sorun. Güney bölüme geçin ve kurtardığınız çocukla konuşun. Çocuktan kitabı isteyin. Kitabı okuyun ve kitaplıktan Sorval'ın kitabını bulup okuyun. Küçük bir anahtar bulun. Kuzey bölüme geçip weapon smith'e key'i sorun. Temple'ın orta bölümüne gelin ve tomb'ların olduğu odaya gelin. Sorval'ın tomb'unun soyulduğunu öğrenin. Hand of Fate geldi aklıma ya. Onun yazısı da böyle uzun sürmüştü yaz yaz bitmemişti. Ama oynamadıysanız mutlaka alıp oynayın (Önce biri sonra hand'i) uğraştığınız zamana değer. Neyse Nostramus'la konuşup Ulbin'in becerilerini öğrenin. Sonra Rhona'yı bulup konuşun. Kuzey bölümdeki hapishaneye gidin. Mavi Verini'yle konuşun. Kapıyı çalıp Ulbin'le konuşmaya çalışın. Silvani'den onu korkutmak için yardım isteyin ve onu öldürmeyeceğinizi söyleyin. Locket'in yerini söyleyince rahat bırakın ve orta bölümde rest edilen yere gidip kayayı oynayıp locker'ı bulun. Anahtarla açın. Notu okuyun ve Nostramus ölsün (ne alaka demeyin notu okuyunca ölüyo). Galnix'in katil olduğunu söyleyin. Bu sırada volkan harekete geçecek. Cd'de almış olanlar güzel bir demo seyredecek. Ardından cup sizde volkana....

Inside the Volcano: Oyunu köle edin, slave, save edin kendinize... Draxan'ları öldürün. Drake'leri öldürün. Save edip taşın üstündeki çocukları grapping hook'la kurtarın (yaziiikk). Onları çıkışa bırakın. Draxanları öldürüp köprüyü hook'la geçin. "Jump across magma?" sorusu çıkana kadar gidin ve save edin. Artık zamanınız sınırlı. Sinir puzzle'ı Bitirince (ortaya ulaşacaksınız) draxan öldürüp templar kovalamacılık oynıycaksınız. Adamı yakalayınca (yol biraz karışık mouse'la oynayın) enimeyt ded yapçak (Goldmoon'la yapmak istemiştim Dm izin vermemişti). Battle'dan sonra save edip fire ruby batmadan kapın. Yine sınırlı zamanda çıkışa yetişip fireruby'i seal üzerinde kullanın..... Ruby'i piramitli halı üzerinde kullanın ve içine girin.

Back at Veiled Alliance (belki söylememişimdir tarih tek-): Matthias'la konuşun. Halının olduğu odaya gidin ve tamir ettiğiniz halı üzerinde fan'ı kullanın.

The Mountains: Giant'ların köyündesiniz. Herkesle konuşun. Kuzey doğudaki ağaçta canvass bulacaksınız. Smithy'nin kulubesinden wooden beam alacaksınız. Doğudaki geçitlerden kuzeydekine girin. Doğudaki çıkışa girin. Giant'la konuşun. Çalıların önündeki rudder'ı alın. Geçide dönün ve kuzeydeki girişe girin. Giant'lardan biriyle konuşun ve yardımı kabul edin. Bota binin ve mast, canvass ve rudder'ı botta kullanın ve botu kullanın. Yerden axe'i alın. Giant'ları öldürün. Anahtarı alın. Kuzey batıdaki girişten çıkın. Kulubeye girin ve cadıyla konuşun. Ona inanmayın (Chaotic evil). Burada rest edebilirsiniz. Kulubeden çıkıp save ederek kuzeydeki uzun yola girin . Şirin drake'lerle savaşıp (aslında fülütü arayıp combat yapmadan onları kaçırabilirsiniz ama air drake'ler kolay rakip) yolunuza devam edin teleport olup hex'e basın ve yolunuzu tıkayan taşların açılmasını sayğlayın. Geri dönün. Diğer drake'leri de öldürün. Drake yuvasının güneyindeki yeri kullanın ve giant'ı serbest bırakın. Size cloak'unu ve Lyre of Winds'ı verecek. Köydeki ağaçtan veilled allience'a dönün.

Back at Veiled Alliance (....): Matthias'la konuşun. Romillia ile konuşun. Ve son olarak burayı terkedin (eeeyoooo!).

Lord Warrior's Crypt: Kuzeye doğru ilerleyin. Bir evde 2 golem göreceksiniz (daha önce görüp öldürdüyseniz önemli değil). İçeri girip onları ve defiler'ı öldürün. Duvardaki tapestry'i kullanın. Kapının üstünde elementlerin sembollerini kullanın (sıra önemli değil). Kapıyı açıp içeri girin. Templar'ın teki gelip sizi tehtit edecek. Siz de onu tehtit edin. Lord Korvas'ı bulun (bu ismi bir yerden...). Onu Lord Warrior'u yok etmenize yardım etmesi koşuluyla serbest bırakın. Save edin (bir bozukluk çıkabilir). Güney doğu'daki boşluktan girin. Templar'ı bulup konuşun ve ona Lord Warrior'un ihanetinden bahsedin, kanıt olarak günlüğünden sayfa gösterin. Size anahtar ve rod of lighting'in yerini söyleyecek. Bütün duvarlardaki boşlukları arayın (başka item'lar da bulacaksınız). Eğer duvarlarda boşluk görünmüyorsa reset edip tekrar yükleyin bende de olmuştu. Aşağı inince kuzeye gidin ve kapıyı açın. Battle'dan sonra büyük kapıda lightning rod'u kullanıp açın. Battle'ı kazandıktan sonra (sıktı farkındayım) batıdaki lahiti araştırın ve sceptre'yi sağdaki elementlerin üstünde kullanın (tek tek). Oluşan sembolleri alıp portal'daki yerlerine koyun. Grubu heal edin ve save edip son battle'a (-lara!) adım atın....

Cosmic Temple: Bencillik etmeyin Pyreen ölmesin. O hp'ler size yeter. Undead'leri öldürüp cosmic sceptre'ı alın. Son save'imizi yapıp. Sceptre'ı girişlerden birinde kullanın. Girişte bir güzel dispel magic oluyoruz ve mükemmel demodan sonra (tabii cd'de) MİNİK! tarrasque ile olan battle'ınızla sizi yalnız bırakıyorum.... DARKSUN 3 çıksın!

☒Efe "ben de DM oldum" Mumoğlu

FIRMA:	
SİSTEM:	S.S.I. (FRP)
	7HD - 20 MB HARD DISK 4 MB RAM VGA Minimum PC 386
KARAR:	%95

AKTİF BİLGİSAYAR

NİŞANTAŞI (212) 2478299

ETİLER (212) 2653921

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

EN YENI CD OYUNLARI :
RED ALERT - FIFA 97 - LARRY 7 - TITANIC
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 - VIRTUA COP
CYBER GALDIATORS - SKY NET - SYNDICATE WARS
F 22 - ACE VENTURA - NCAA BASKETBALL - MEGARACE 2
GENE WARS - ASSASSIN 2015

LOGO - ETA İŞ Programları

RAM & CPU

10X CD-Rom 12X Cd-Rom

En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utility Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.

VIDEO CD VE CDI FILMLERİ SATIŞ VE KİRALAMAS

PRO 2000 by Inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

HER TÜRLÜ UPGRADE İHTİYAÇLARINIZ İÇİN BİZİ MUTLAKA ARAYIN.

NETAŞ GSM 903- 933

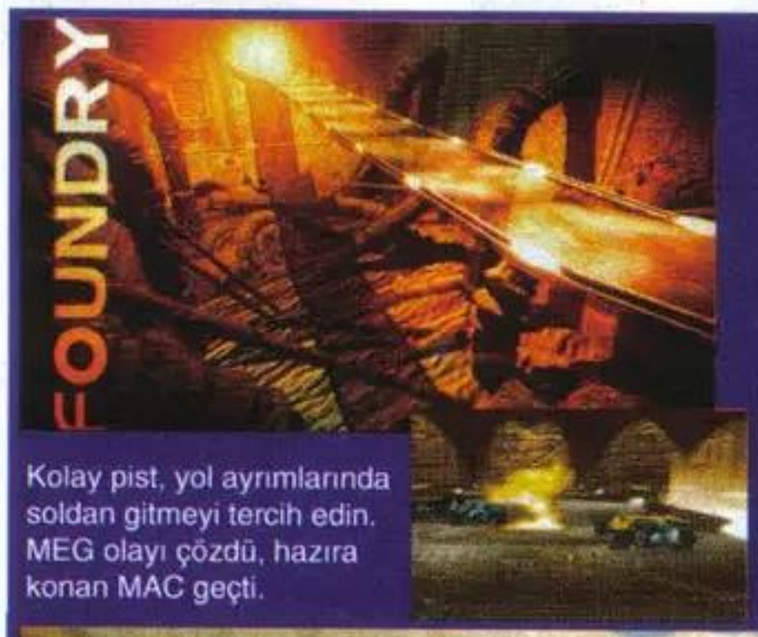
Pent.166-200 Pro 2000

Raks Yetkili Bayii

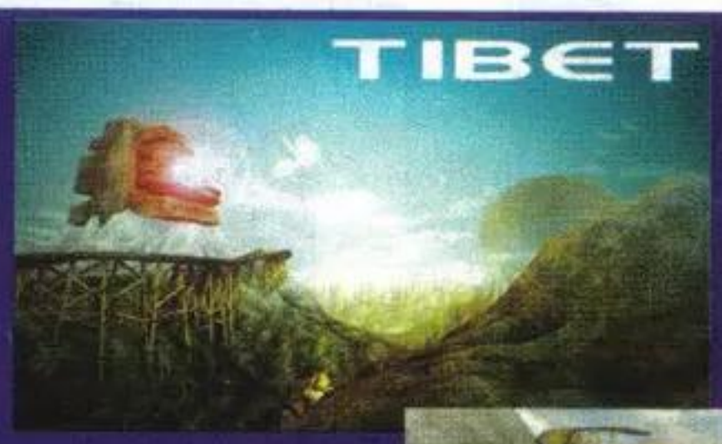
Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edili

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 *(Akmerkez Karşısı)*
Akatlar-Etiler / İSTANBUL
Tel :(212) 2653921
Fax :(212) 2573889

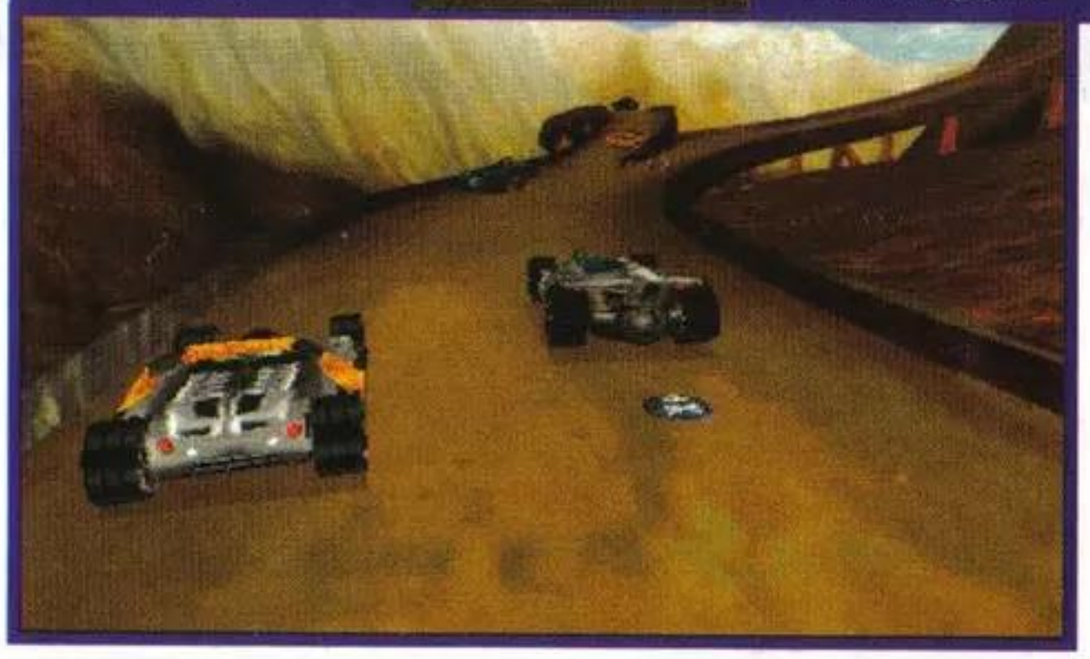


Kolay pist, yol ayrımlarında soldan gitmeyi tercih edin. MEG olayı çözdü, hazıra konan MAC geçti.



En zor pist. Sağa giden yolu tarcih etmeniz gerekiyor. Bininci oynayışta MEG tarafından geçildi.

Dönmeli, monmeli pistte, sağa sola kaçmanın faydası yok.MEG yorgunluktan uyuya kaldı, MAC geçti.



Bu ay oturdum çok uzun zamandır yapamadığım bir şeyi yaptım ve (ortalama her gün) oyun oynadım. Genelde, o ay açıklayacağım oyunu oynardım ve bunu da çok kısa bir zamana sığdırırdım. Fakat bu sefer öyle olmadı. İlk olarak oturdum Need For Speed 2 oynadım. Ne güzel oyun yapmış adamlar yaa. Hakikaten zevk aldım. Bir araba yarışı olarak şu ana kadar gördüğüm en güzel oyunlardan birisi sanırım. Müzikler (Rock ağırlıklı olduğu için) süper, grafikler süper, gerçekçilik harika, oyunun kullanıcı ara birimi inanılmaz. -Abicim sen napıyorsun, ne alakası var şimdi bu anlattıklarının MegaRace 2 ile, oturup onu anlatsana. - Tamam be patron, anlatıyoruz işte. Neyse arkadaşlar, Need for Speed den sonra da Mega Race 2 ile uğraştım. Aslında biraz görev gibi geldi ama olsun. Hele NFS den sonra. Gittim Kamer'e aldım 2 Cdmi taktım bilgisayarıma, yaptım SETUP'ımı başladım oynamaya.

Oyunun 2 CD olduğunu görünce kıllandım. Yine içini binlerce saçmalıklarla doldurmuşlardır diye düşündüm. Korktuğum başıma geldi zaten.

Eğer SEGA, Sony Playstation türü aletlerin oyunlarına meraklıysanız, hele bu tür makinalardaki araba yarışlarını ağzınız açık seyrediyorsanız işte bu oyun tam size göre, hemde PC'de. 2 CD falan ama olsun, alacağınız bu CD'de Sega türü vektör grafikler, değişik yarış alanları, paranıza göre hızlı yavaş arabalar, silahlar, cephanelikler ve birbirinden gıcık 7 adet rakip var. Daha ne olsun. Aslında bu oyuna araba yarışı demek imkansız. Arcade demek daha doğru. Çünkü araba yarışı ne demek, binersin arabana paşa paşa, basarsın gaza, ister otomatik vites ister manuel çıkarsın yola, ya zamana yada rakibe/lere karşı sürücü becerini kullanarak galip gelmeye çalışırsın. Ama MegaRace 2 öyle değil. Tibet kısmında çıldırdım. 2 gün geçemedim."Yaw, kardeşim yolundan gitsene, neden bana özellikle çarpıyorsun, neden beni ters döndürüp zaman kaybettiriyorsun, baktın sen kaybediyorsun o zaman bırak ben gideyim." Hayır, hiç biri böyle davranmıyor, hepsi size düşman, biri bile al sana yol vereyim demiyor. Hadi bütün bunları geçtim bir de arkadan füze gönderiyorlar. Geride kalsanız ya mayın bırakıyorlar ya da yağ. Ne zor işmiş beee, stres atalım dedik, sahibi olduk. En iyisi ben size oyunu anlatayım da biraz sinirlerim geçsin.

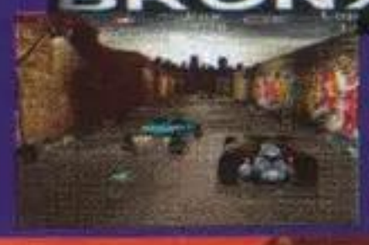
MegaRace 2'de her yarıştan önce ve sonra karşınıza çıkan ve binbir türlü maskaralık ve salak esprilerle 2 CD'yi doldurmaya çalışan megabyte özürlü Lance Boyle isimli bir tip var. Amerika'nın M.Ali Erbil I diyebiliriz (Söz hakkı doğdu). Bu tip yetmezmiş gibi bir de yanına Çüğdem Tunç misali bir kadın çıkmaz mı? (Setup dan bunları iptal edebilirsiniz.) Ama karı güzel karı, hoş karı (Bir adet bayan okuyucumuz vardı, onu da artık kaybetmişizdir herhalde. Durun onunda gönlünü alayım. Sen de güzelsin canım, o başka sen başka. Hem sen Türk'sün.) Şimdi bu yaratıklar her yarıştan önce ve sonra türlü şaklabanlıklar yaparlar fakat Mindscape firması da yaptıkları hatayı anlamış olacaklar ki onlar konuşurken araya hoş animasyonlar sıkıştırmışlar. Bu acımızı bir nebze olsun hafifletir diye herhalde.

Oyuna 25.000 $ ile başlıyorsunuz. İlk yapmanız gerek **Damalı Bayrağ**a basarak bir araba seçmek.

MEGA

Zevkli pist, rahat rahat yarışmak için tek fırsatınız. MEG hala uyuyor, Fırsatçı MAC geçti.

Ikinci en zor pist. Diğer arabaların peşinden gitmek zorundasınız. Diğer zor pistler gibi MEG geçti.



Anca silahlarınızı konuşturarak geçebilirsiniz. MEG beceremedi, rezil oldu. MAC geçti, dostluk kazandı.

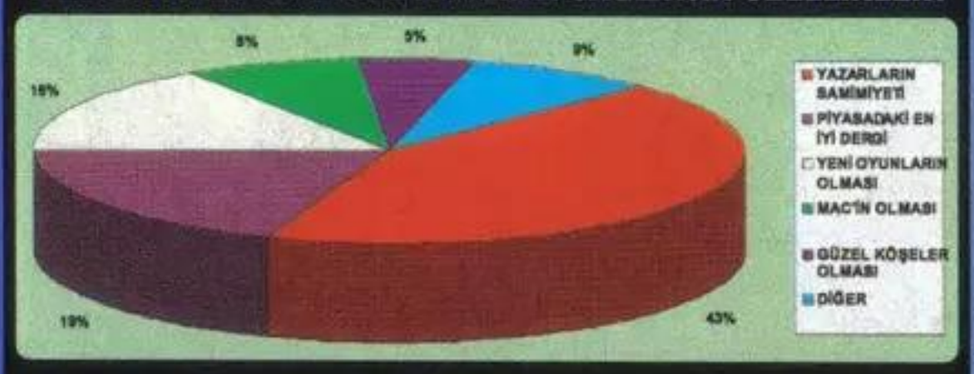
Oyunda her şey para. Parasız ne araba, nede silah alabilirsiniz. Neysem ney, başlangıçta alabileceğiniz 3 tip araba var. Bunlardan birini alın. Bence ilk arabayı alın, hızı falan hiç düşünmeyin çünkü oyunda hızdan çok, arabaya hakimiyet ve silahları doğru kullanmak önemli.
Arabanızı satın aldıktan sonra sırada silahlar var. Her arabanın silah kapasitesi belli. Öne 2 adet füze atar (Missile Launcher), arkaya 2 adet ya mayın bırakır (Mine Dropper) ya da yağ bırakır alabilirsiniz (Oil dropper). Bu işler ise **ingiliz anahtarı** ikonuna basarak olur. Zaten oyunun ara yüzü çok kolay. En andon kişi bile 2dk.da çözer oyunu. Ne var ki zaten, Load/Save hesabı. Neysem ney, paranıza göre silah alın, zaten size default olarak bir şeyler verirler. Paranız artınca small missile launcher ınızı satar ve yerine big launcher ı alabilirsiniz. Missile ların tipleri small, medium ve big. Tipler büyüdükçe güdüm gücü artıyor. big missilelar virajı bile dönüp arabayı vurabiliyor.
Mayınları ve yağları arkanızdan gelenlere bırakırsınız. Mayın tahribata yol açarken, yağ kayıp zaman kaybetmeye yol açar. Ama eğer kimse attığınız mayına basmamışsa 2. turda siz basabilirsiniz. Yağ ise yarış boyunca orada kalacağı için bence fazla akıllıca bir olay değil.
Neysem ney (Nejat Uygur'dan kalmadır), bütün bunların dışında 1500$ bayılıp arabanıza **kalkan** (shield) alabilirsiniz. Oyuna başlayınca göreceksiniz, sol üstte duran bir gösterge var. Darbe aldıkça azalan. İşte o sizin enerjinizdir. Eğer enerjiniz biter ve yarış bitmezse oyun biter. Game Over olur resmen. Bu yüzden ilerleyen levellarda shield olayına girmek gerkebilir. Çünkü darbeler ilk önce kalkanı yerler.
Silahları yüklediniz ve yarışı başlattınız. Yarışın başlamasını biraz bekleyebilirsiniz çünkü CD den yüklemek zaman alır bunu engellemek isterseniz girin SETUP menüsüne (Klavye) **"HD preload"** seçeneğini ON yapın fakat hiç tavsiye etmem çünkü oyun sırasında bu sefer duraksamalar başlar. Zaten 8x Cdrom driver da bile arada bir duruyor. Siz ve 7 rakibiniz başlarsınız yarışmaya. Kurukafa resimli kutulara çarpmamanızı öneririm. Her oyun 5 er lap dan oluşur. İlk oyunda sonuncu olmazsanız 2. tura çıkarsınız. Burada da ilk 4'e girerseniz işte size 3.tur yolları. 3. turda da sonuncu olmazsanız 2. oyuna başlarsınız. Toplamda, benim saydığım 6 oyun var. Foundry, Tibet, E-Terrestrial, Moonbase 9, Bayou, Bronx. Her birinin teması ayrı. Tema derken çevre filan demek istiyorum. Yoksa bütün kurallar aynı. İlk 3'e girdiğiniz her yarış için para alırsınız. Bu para 1.lik için daha fazla mantığı ile işler. Yarıştan sonra ki toplam aldığınız parayı ve o yarışta aldığınız parayı görebilirsiniz. Kaçıncı olduğunuzu da tabii.
Neyse liberal ekonomi olayı , kazandığınız paraları silahlara ve arabalara yatırırsınız. Ama bunlardan önce cephanenizi yenilemeniz ve arabanızdaki hasarları gidermeniz şart. Araba dedim de, benim hit 2 arabam var Flyzz II ve Myway.
Yarışır iken yan yollar görürseniz sakın kestirme yoldur falan diye hepsine dalmayın. Çünkü bazısının alakası yok. Tek avantajı sakin olmaları. İstiab haddimi aştım, enginlere sığmadım taştım.
Haydin bye bye.

Timur Çataklı

RACE 2

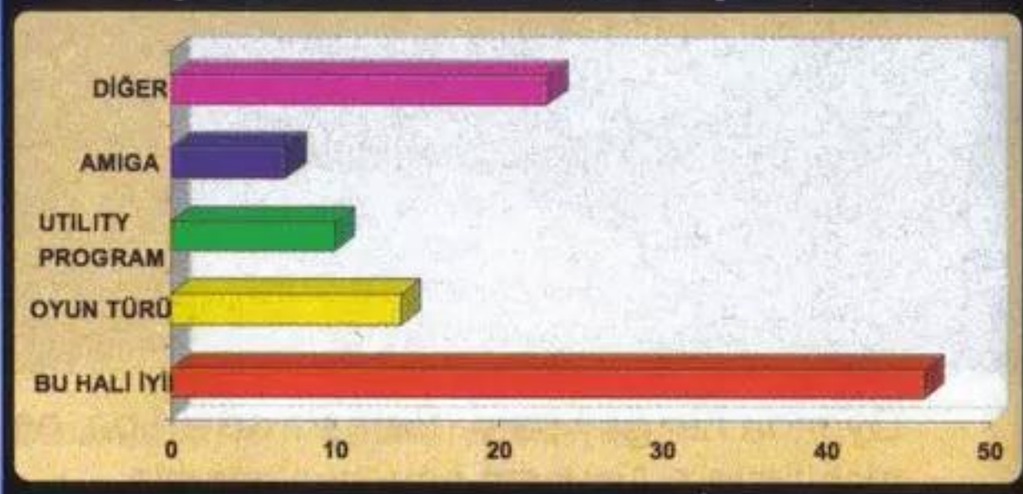
Racing

DERGİYİ ALMAYA DEVAM ETMENİZİ SAĞLAYAN ÖZELLİKLER?



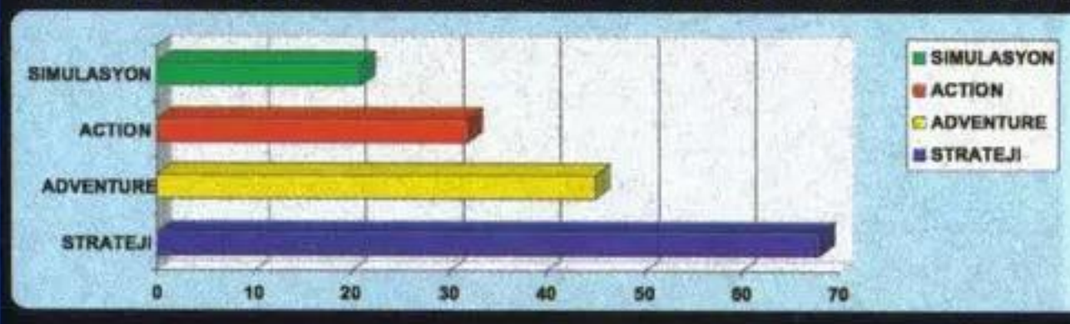
Okuyucu ile kurduğumuz samimi havanın karşılığını almak bu herhalde. Herkese teşekkürler. Ayrıca %19'luk kısımdaki herkesingözlerinden öperiz (samimiyiz ya).

YENİ AÇILMASINI İSTEDİĞİNİZ KÖŞELER VAR MI?



Amiga köşesi isteyenler seslerini pek duyuramamışlar galiba. Biz de çok istediğimiz halde %7'lik bir kısıma Amiga köşesi açılır mı diye kara kara düşünüyoruz. Ayrıca 'Diğer'lerin büyük bir kısmını ürün tanıtımı isteyenler oluşturuyor. Ama biz, oyun olayının dışına çıkmak istemiyoruz.

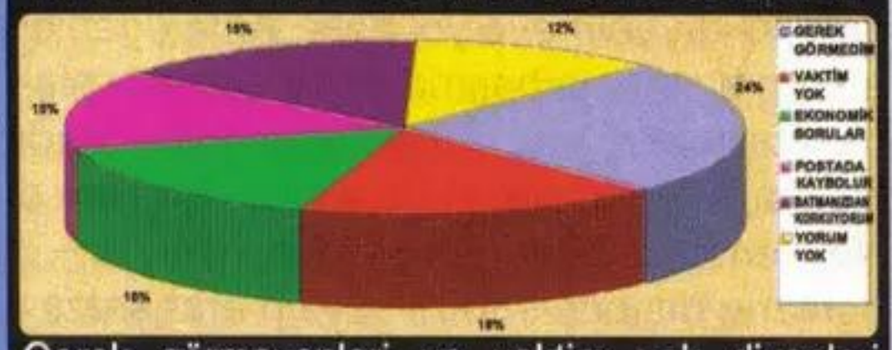
HANGİ TÜR OYUNLARI OYNUYORSUNUZ?



%68'lik bir kısım strateji, %45'lik bir kısım da adventure oynuyor iken bundan sonra oyun seçimlerinde bu tür oyunların çoğalmasına bir şey demezsiniz herhalde.

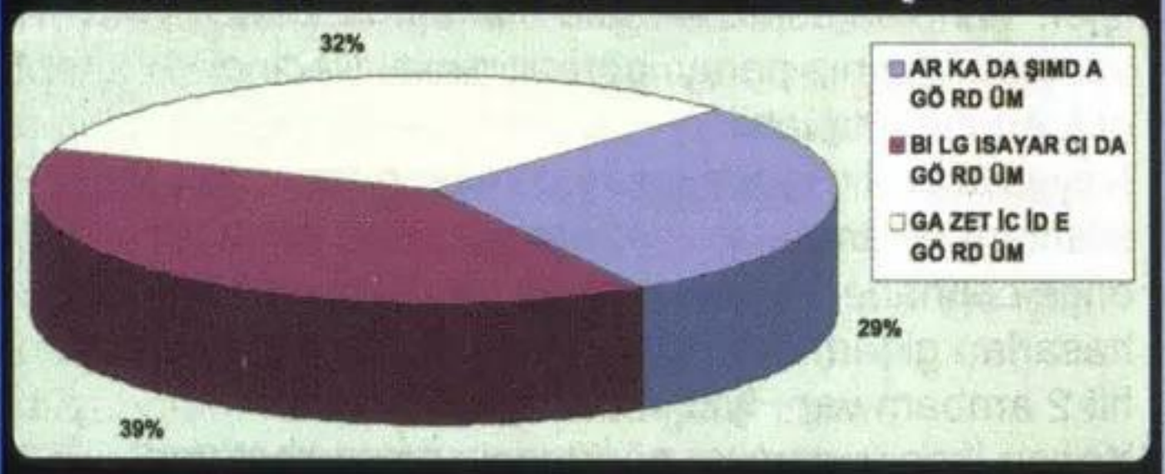
Abonelik kazananlar: Evren Cihangiroğlu, Emir Aydın, Ali İlker İlhan, Gökalp Özcan, Can Bekaroğlu, Evren Yıldırım, Erden Tüzünkan, Serkan Güler, Şevket Süha Tezel, Ediz Dikmelik. Yukarıda adı geçen arkadaşlar GameShow dergisine 1 yıl abone olmuş bulunmaktadır. Ancak aboneliklerinin geçerlilik kazanması için 25/01/1997 tarihine kadar dergi merkezini arayıp kayıtlarını yaptırmaları gerekiyor. CD kazananlara oyunları adreslerine postalandı. (Sürpriz yaptık size)

NİYE ABONE OLMUYORSUNUZ?



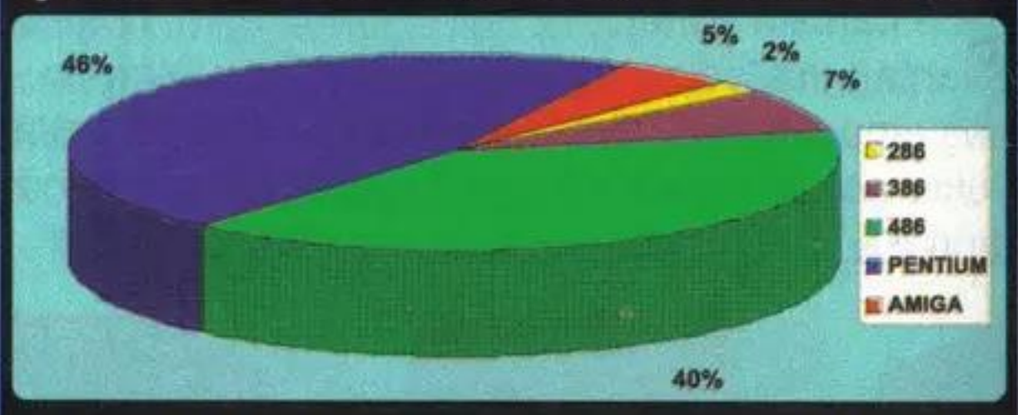
Gerek görmeyenleri ve vaktim yok diyenleri kınıyoruz. Ekonomik sorunlar başımız üzerine lafımız yok. Postada kaybolur diyenler, kargoyla çalışmaya başladık. Bakalım şimdi neyapıcaklar.

GAMESHOW'LA NASIL TANIŞTINIZ?



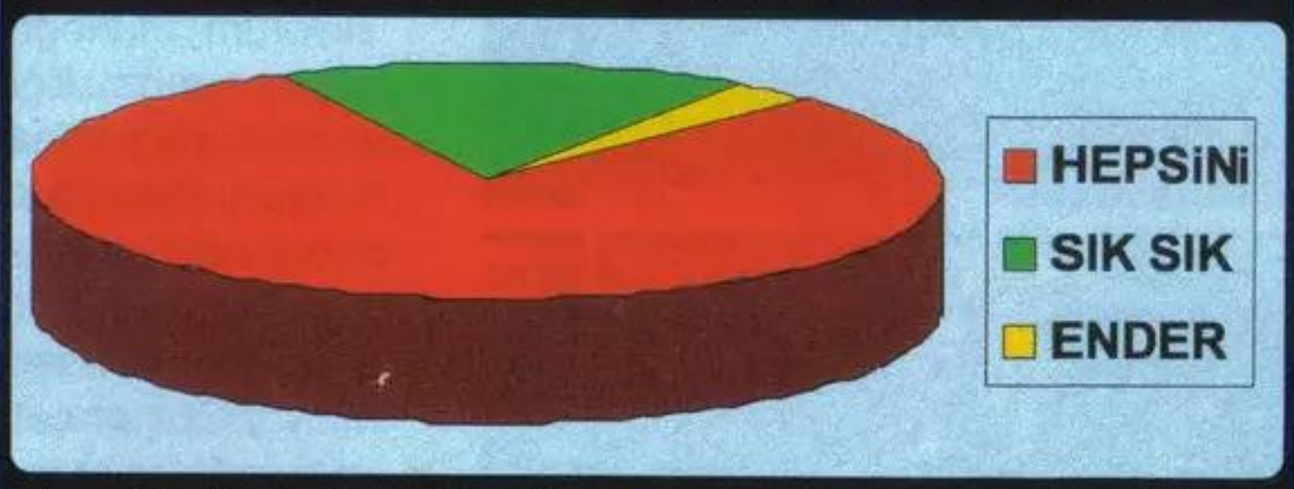
Gazetecide gördüm diyenlerin sayısının bu kadar çok olmasını beklemiyorduk açıkçası. Tek tanıtım kampanyamız 'arkadaşlarıza söyleyin' de bayağı başarılı olmuş. Daha iyi bir dergi için devam edin diyoruz.

ŞU ANDA SAHİP OLDUĞUNUZ BİLGİSAYAR?



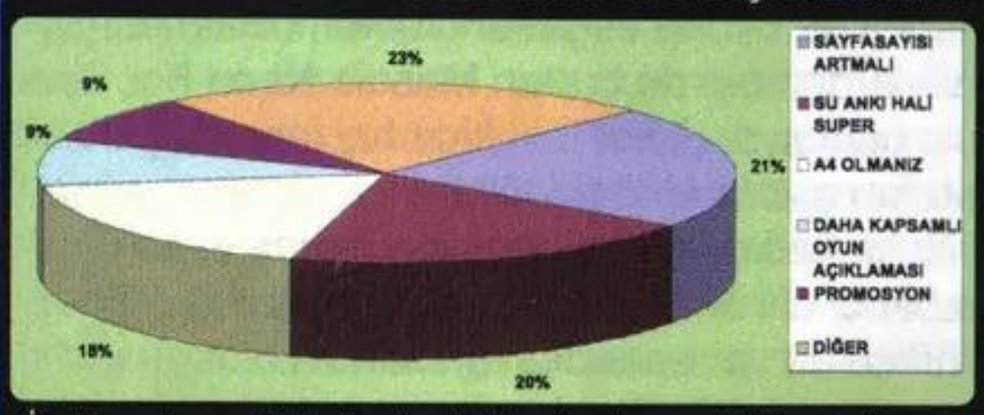
Ulan %9'luk bir kısım için mi katlanıyoruz biz bu Salak Serkan'a. En çok bunu öğrenince şaşırdık. Ayrıca %46'lık bir kısımın Pentium'unun olması da hayli düşündürücü.

DERGİYİ İLK ALDIKTAN SONRA HANGİ SIKLIKLA ALIYORSUNUZ?



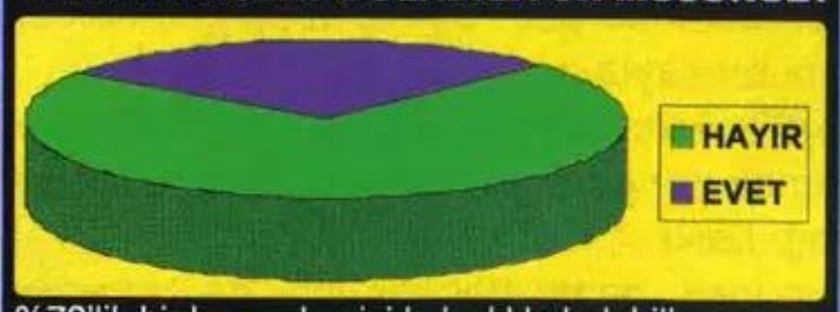
En çok bu sonuca sevindim desem yalan olmaz. GameShow'u ilk defa okuyanların %80'i, sonraki sayıların hepsini alarak dergiyi okumaya devam etmişler. %17'lik bir kısımda sık sık alıyormuş. %3 lük diğer kısıma kendimiz beğendirmek için ne yapmamız gerekiyor acaba?

DERGİDE GÖRMEK İSTEDİĞİNİZ DEĞİŞİKLİKLER?

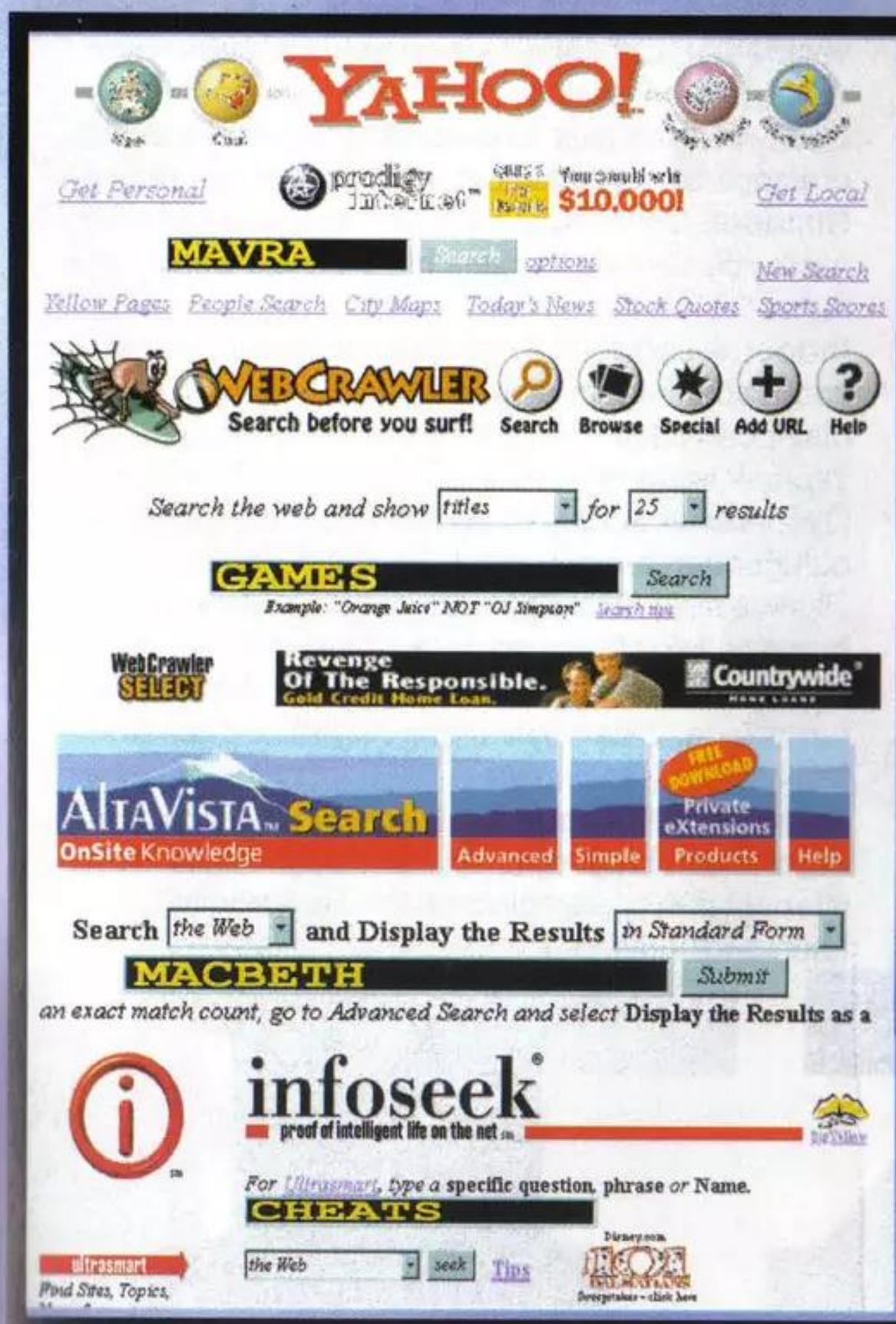


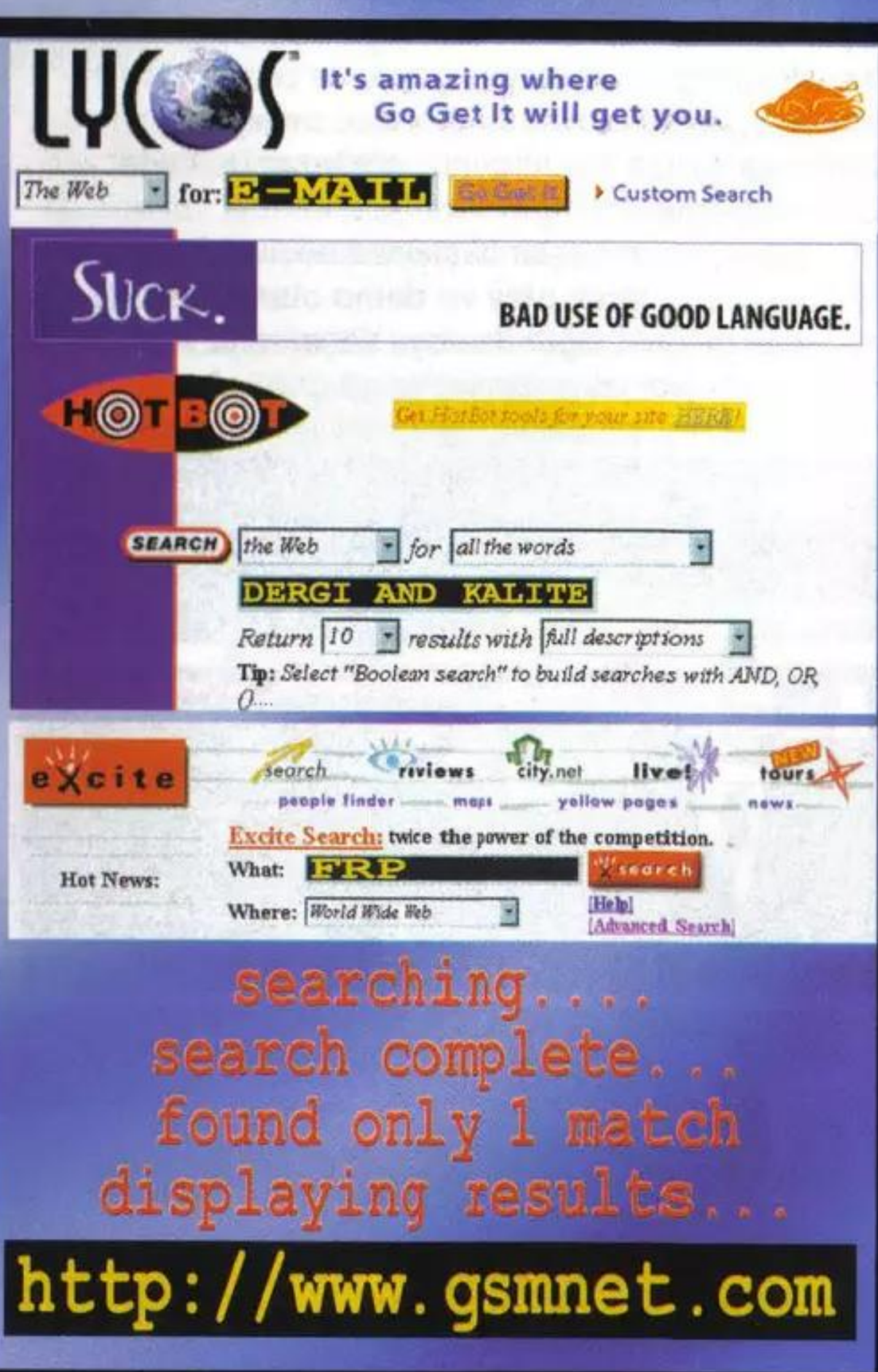
İlk önce 'şu anki hali süper' diyenler kura çekilirken dikkate alındı tabii ki. A4 olsun diyenler ocak ayısayısını dört gözle beklesinler. Promosyon isteriz diyenleri Allah'a havale ediyoruz.

DERGİYİ KOLAY BULABİLİYOR MUSUNUZ?



%72'lik bir kısım dergiyi kolaylıkla bulabiliyormuş. Diğer kısmıda herhalde İstanbul dışında oturanlar oluşturuyor. Bu konuda çalışmalar devam ediyor.





searching....
search complete...
found only 1 match
displaying results...

http://www.gsmnet.com

Maç I: MAC (keyb) 1 - 0 MEG (joy)

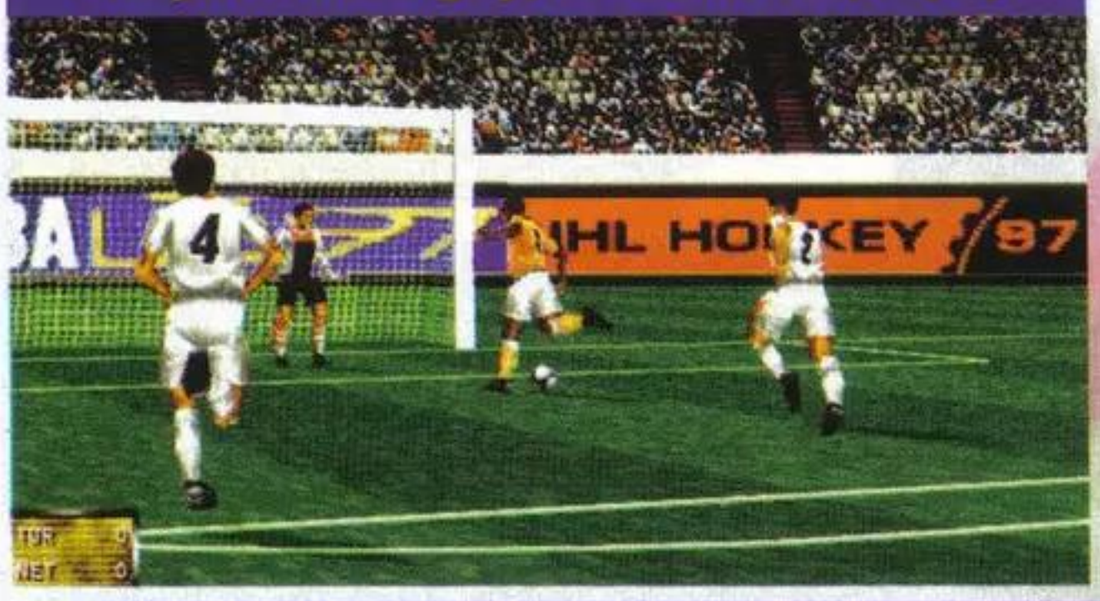
Aman Allah'ım o ne !!! Abi bu ne inanılmaz oyun... Nasıl olur yaa... İşte be, en sonunda tam istediğim gibi bir oyun yapmışlar... Sevgili GameShow okuyucuları inanın bana "Futbol Oyunu" tarihinde belki de hiç kapanmamak üzere yepyeni bir sayfa açıldı. İşte karşınızda Fifa Soccer97. Aslında bu sayfanın kapanmayacağını düşünmek zor ama en azından 98'e kadar açık kalacağı kesin.

Oyunun İngilizce bir sloganı var: "**If soccer is a religion, here is your temple. Start praying !**" Yani adamlar diyor ki, eğer futbol bir din ise, işte size tapınak. Dua etmeye başlayın! Bu lafın hiçte abartı olmadığını ancak FS97'yi oynadıktan sonra anlıyacaksınız.

Fakat size ufak bir ayrıntı vereyim ,isterseniz ayrıntıyı ben vereyim ufaklığına siz karar verin. Oyun tam tamına **50** disket (veya CD). Evet FS97 nin büyüklüğü burada da karşımıza çıkıyor. Ne büyük oyunmuş bee!!! Benim size tavsiyem bilgisayarcınıza harddiskinizi götürmeniz. Yada CD'sini bulmanız.

FS97 den, oyun başlar başlamaz etkileniyorsunuz. Karşınıza ilk olarak **play** ve **demo** olarak 2 adet seçenek çıkıyor. Eğer demoyu seçerseniz ki seçin, 2 takımın maçını izliyorsunuz ve gördüğünüz hareketlerin yumuşaklığı, gerçekçiliği karşısında

Maç III: MAC (joy) 2 - 3 MEG (keyb)



diliniz tutuluyor ve hemen "ben de aynılarını yapmak istiyorum" mantığı ile hareket ediyorsunuz, oyuna geçiyorsunuz . Eğer Fifa Soccer 96'ya yabancı iseniz tuş kombinasyonlarını çözücem diye hevesiniz biraz kırılıyor. Tabii ki bu hareket yani direkt olarak oyuna geçme olayı tamamen **Türk**'lere özgü bir şey (My idea). Avrupalı ise alıyor oyunu ve önce bir **Practise** yapıyor.

Gidiyor Corner çalışıyor, penalty çalışıyor, free kick çalışıyor, out atışı çalışıyor, taç atışı çalışıyor bunlar yetmezse gidiyor Scrimmage çalışıyor. Scrimmage ikiye iki kalecisiz maç gibi bir şey. Adamların paslaşmasını öğrenerek oyuna ısınıyorsunuz.

Neysem ney (yok bu laf Mega Race 2'nindi.) Kullanıcı ara birimi (GUI=graphical user interface) FS97'de yine harika. Kullanıcı ara birimi derken oyunun menülerinin grafiklerinden bahsediyorum. Benim bir oyunu değerlendirirken dikkat ettiğim olaylardan biri de budur. Mesela Need For Speed inki harikaydı. FS97 nin kide hiç fena değil fakat 96 sından çok farklı da değil hani.

Sizi ne kadar ilgilendirir bilmem ama oyun 6 adet yabancı dili destekliyor. ***Desteklediği diller içinde Türkçe de var ama destek manevi olduğu için oyuna girememiş. Adamlar bu duruma çok üzülüyorlarmış, Electronic Arts'da çalışan bir arkadaşım söyledi. "Ulan o kadar manevi destek veriyoruz şu Türkçe'ye ama bir türlü oyuna sokamıyoruz." diyorlarmış.*** (**Andonlara not:** *** işaretleri arasındaki bütün laflar gerçek dışıdır yan bir tür mavradır. Fakat ben mavra yapmadığım için bunu siz gerçek dışı olarak algılayın please...)

FS97 nin en büyük farklılığı ve onu futbol oyunları arasında bir numaraya oturtan özelliği ise **Virtual Stadium.** Gördüğünüz gibi Virtual Stadium bir trade mark, bu demektir ki yeni bir teknoloji. Bence olayı kurtarmış.

Indoor & Outdoor. Evet artık maçlarınızı kapalı spor sahasında da yapabilirsiniz. Taç, korner olayından sıkılanlara ve 11 yerine 5 kişi maç yapmak isteyenlere duyurulur.

Oyuncuların hareketlerinin ne kadar yumuşak olduğundan bahsetmiştim. Bu yumuşaklığı (Türkçe'sini bilmediğim için kusura bkamyın) Motion blending tekniği ile gerçekleştirmişler.

Oyunun menüsü ise çok karışık değil, ilk bakışta her şey ortada. Zaten öyle olmalı, ortada bir çok andon kişi var.

Friendly: Arkadaşca maç yapmak için. Diğer maçlar düşmanca olduğu için, siz bunu seçin. İster indoor, ister out door. İstediğiniz takımı seçebilirsiniz. İsterseniz İngiltere liginden Arsenali isterseniz,

dünya ülkelerinden Avusturya yı. Maça başlamadan kaç kişi oynamak istediğinizi belirtmek durumundasınız. Karşınıza alt alta duran 4 adet ok çıkar. Eğer ilk oku sağa doğru klavye ile iterseniz bu: o takımı klavye ile yönetmek istiyorsunuz nalmındadır. Üstteki ok sağda dururken alttaki okuda sağa doğru fakat bu sefer mouse ile iterseniz (mouse dan başka şansınız yok) aynı takımda 2. Bir oyuncuyu da (mouse ile) yönetmek istiyorsunuz demektir. Yok mouse u sola iterseniz 2 kişi karşılıklı oynamak istiyorsunuz anlamındadır. Fakat biri mouse kullanmak durumunda.

League: Herhangi bir ülkenin veya dünya takımının ligini oynayabilirsiniz.

Tournament: Turnuva olayı işte

Playoff: Playoff olayı, çözün artık sizde canım!!!

Modem Setup: Eğer babanız Türk Telekomda çalışıyorsa (müdür veya gn. Mdr) veya siz alt kattakilerden kaçak telefon hattı çekmişseniz ve illa ki 28.8 bps (min) modeminiz var ise bu menüden modeminizi ayarlayın ve bekleyin ki arkadaşınız sizi arasın. Eğer aramıyorsa etrafa bir bakın da bari kameraya gülümseyin.

Fakat buradan yapabileceğiniz daha ekonomik bir yol ise seri kablo ile maç yapmak. Seri kablo için ayarları da buradan yaparsınız.

Network: Benim çalıştığım gibi bir şirkette çalışıyorsanız ne güzel. Hemen deneyin.

Practise: Yukarıda üstü kapalı anlattık işte. Fakat değinmediğim bir nokta ise practiselerden evvel Pro, beginner, semi-pro seçeneklerinden birini seçerek zorluk derecesini ayarlamanız dı onuda anlattık işte.

Transfers: İstediğiniz takımdan istediğiniz oyuncuyu kendi takımınıza (bir adam vererek) getirebilirsiniz. Rüya takımınızı da oluşturabilirsiniz. Eğer ileride Electronic Arts Internet vasıtası ile falan oyuncu **database** i verirse, bunu buradan yükleyebilirsiniz.

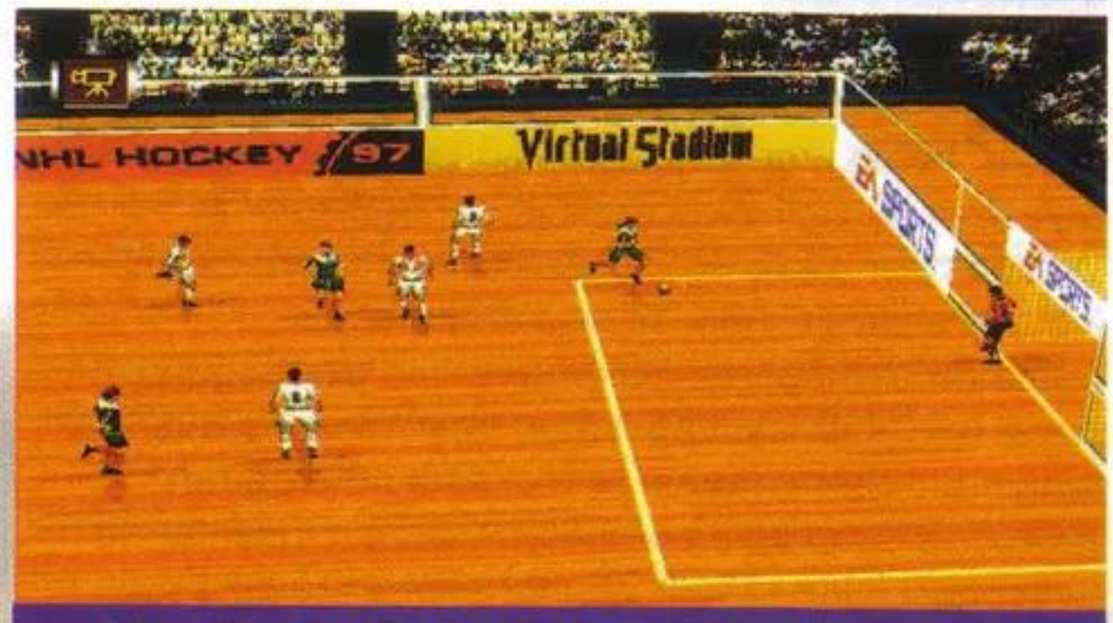
Options: Foul, oyun uzunluğu falan gibi bir çok seçeneği buradan ayarlayabilirsiniz.

Load Game: Load game.

Oyunu hem DOS ta hemide Windows ta oynayabilirsiniz fakat seçiminize göre yükleme yapmalısınız. Şunu hatırlatmakta yarar var. Dos için 8 Mb. Ram, Windows içinse 16 Mb ram şart (min.). Oyunun hit başka bir özelliği ise seslerinin **Dolby Surround** olması fakat benim ses kartımı (10$) oyun tanımadı. İlk işim gidip babamdan Soundblaster Pro mu geri almak olacak. Sesler ile ilgili yorum yapamadığım için sizlerden özür dilerim.

Kameralar, evet işte belki de olayın en vurucu kısmı.

F2: sideline kamera, **F3:** cable kamera, **F4:** Endzone kamera, **F5:** Stadium kamera, **F6:** Shoulder kamera, **F7:** Ball kamera, **F8:** Tower kamera. Diğer gerekli tuşlar ise şöyle:



Maç II: MAC (keyb) 2 - 0 MEG (joy)

F9: Chat, **F10:**Modem arama/kapama, **F11:** FS97 den çıkış, **F12:** Oyundan çıkış.

1:Kontrol seçimi, **2:**Takım formasyonu, **3:**Yedek oyuncu, **4:**İstatiskiler, **5:**Seçenekler, **6:**Replay, **7:**Goal durumu, **8:**Foul durumu, **9:**Network bağlantısını kesme, **T:**Stadyum detayını kapama/açma, **Y:**Saha detayını kapama/açma, **= / +:**Ekranı büyütme, **-:**Ekranı küçültme.

Oyunun tümü yön tuşları ve **A**, **S**, **D** tuşları ile bitiyor. Fakat her durumda bu 3 tuş farklı hareketler yapıyor.

S: Adam değiştirme (topa en yakın adamı seçme), toplu iken kısa pas, oyunu başlatma. Koşarken basılı tutarsanız hızlanma ve bırakınca ileri pas verme.

A: Topla iken havadan kısa pas, uzun tutunca havadan yine fakat daha ileri şut, topsuz iken adamın arkasından topa müdahale. Topla ilerlerken basılı tutarsanız adamınız hızlanır ve bırakınca hızla havadan ileri şut çeker.

D: Topsuz alanda adamın ayağına kayma, topla ilerlerken basılı tutarsanız biraz ilerler ve bayağı uzağa şut çeker.

Eveeeeet, işte geldik veda vaktine. Hepinizi saygı ile selamlarım. Nacizane bir anlatım yaptım. Eğer istediğim gibi sizi etkileyemediysem şunu bilin ki bu benim suçum Fifa Soccer 97'nin hiç bir suçu yok.

☒Timur Çataklı

FIRMA:	E.A. SPORTS (SPOR)
SİSTEM:	25/50 HD veya CD-Rom 40/80 MBHARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486
KARAR:	%95

FIFA

TANITIM

ASSASSIN 2015

Dünyada pek çok şey vardır, insanlar tarafından anlaşılamayan. İşte, yüzlerce örneği olduğu halde, her geçen gün bir benzerinin daha piyasaya sürüldüğünü bile bile, id Software' in Wolfenstein 3D ile açtığı kapıdan akın akın DooM kibin oyunlar gelmesi de bunlardan biridir herhalde(bana göre). Bu oyunlardan pek çoğunuzun hayal bile edemeyeceği kadar zevk alan insanlar da tanıyorum (ben), bunun tam aksine nefret eden (MAC) ya da anlayamamaktan yakınan insanlar da tanıyorum (yine MAC). Sen git Allah'ın texture map yarış oyunları için Engin Abla'yı zorla çalıştır, ona rağmen texture map' in kralını bulabileceğin bir DooM kibin oyun için "Ben sevmiyorum ama seveni vardır herhalde" deyip geç. Bakıyorum da Seçmece köşesine koyup koymamakta bile tereddüt etmiş (acaba bu da mı MAC). Ama bunları sayarak elime hiçbir şey geçmiyor. Bunun bilinciyle sizi de atışmalarla fazla sıkmadan (ya da kızdırmadan) oyuna geçmek istiyorum.

Konusu, çok klasikleşmiş kötü adamı yok etmeye çalışan kahraman senaryosu olan Assassin 2015 böyle basit bir senaryonun nasıl bir multimedia şaheseri ve sistem kaynakları canavarı haline getirilebileceği hakkında size basit bir fikir verebilir. Doğrusunu söylemek gerekirse Inscape'tekiler iyi iş yapmışlar. Gerçekten yoktan varedilen bir oyun. Daha önce oynayanlar bilirler, Cyclones ilk piyasaya çıktığı zaman SSI adının altında gizlenmiş oldukça yavaş (o zaman 486 DX2-66 sahiplerine medyatik şöhret kişiliği gözüyle bakarlardı) ama yine de kontrol sistemindeki yenilik (istediğin yöne ateş etme, hoplama, zıplama gibi) ve grafiklerinin renkliliği sayesinde az çok bir hayran kitlesi elde eden bir oyundu. İşte Assassin 2015 daha çok bu oyunu ve kontrol sistemini sevenlere yarayacak (ben). Tabii ki System Shock da bu türe dahil edilebilir. Bilmeyenler için söylüyorum, bu tür oyunlarda karşınıza binbir türlü robot gelir. Genellikle de bir uzay üssündeki yarı robot yarı insan bir kahramanı ya da suikastçıyı canlandırırsınız. Baş göreviniz o üsten kaçmaktır çünkü baştaki demoda olanlar olmuş iyi bir halt yemişsinizdir. Bu tür oyunlar hep birbirine benzediği için midir nedir, hepsinde de silahınızın ateş etme yönünü mouse ile belirlersiniz. Artık bunlar genelleşmiştir. Oyunun

Bunca zamandır koridorlarda dolanırım, her önüme gelene ateş ederim, ilk defa bir Allah'ın kulunun aklına 'Biz bu zavallıyı labirentin içine attık, üstüne canavarları saldık ama yanlızlıktan canı sıkılıyormudur, yanına bir yoldaş (tehlikeli kelime) versek mi?' demek gelmiş.

kalitesi ise robotların animasyonlarının kalitesi, ses efektlerinin kalitesi, atmosferin etkinliği gibi özellikleri ile doğru orantılıdır (oran-orantı testleri de birikti ama). Pek çoğunda bir pusula size yönünüzü gösterirken, oyuna göre değişen mesaj sistemleri de bu oyunlara dahildir. Bir probleminiz olduğunda sizin kendinizi yalnız hissetmemenizi sağlayan bir partner ya da sesli bir bilgisayar, bu mesaj sistemi aracılığıyla sizinle irtibat kurar, yol gösterir, uyarır. Bazılarına radar, arka kamera gibi şeyler de koyulmuştur fakat nedense oyuncu heyecandan bu tür şeylerle ilgilenmez. Robot olmanın avantajları da bu tür oyunlara dahil edilmiştir (zırh onarımı, otomatik hedef falan). Bu yüzden ateş etmek için fazla uğraşmazsınız. Bazen oyun, sırf bu yüzden fazla kolay izlenimi verir. Gerçekten de alışınca seri ateş etmek oldukça kolaydır ve bu da oynanabilirliği yükselttiği için oyuna ekstra avantaj sağlar. Bu türü siz sanırım iyice anlamışsınızdır. Ama tekrar etmekte fayda görüyorum: Bu oyun DooM gibin oyunların bir alt sınıfıdır ve DooM' u sevmeyen (bu da MAC) bu oyunu sevemez (MAC), anlayamaz (MAC), kavrayamaz (Bu MAC değil, SS).

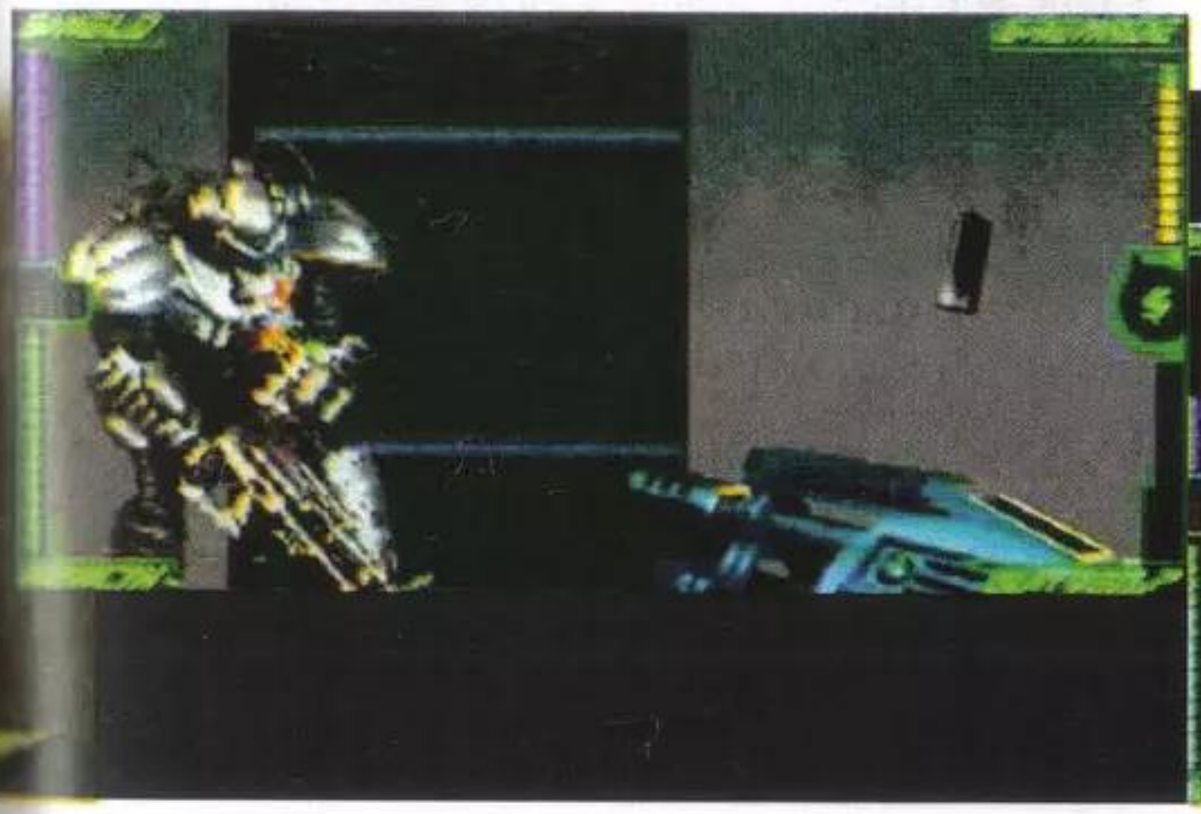
Bu türü iyice anlattıktan sonra gelelim oyuna. Oyun WIN 95 altında çalışıyor ve doğal olarak WIN 95' i hızlı çalıştıran her bilgisayar bu oyunu da doğru dürüst çalıştırabilir(16 MB RAM'li bir Pentium, size maximum detay vereceği için daha fazla zevk alırsınız). Oyunu kurmak için diski sürücüye takın ve bekleyin. Karşınıza çıkan menüden Install edin ve başlat

Assassin 2015 (her ne kadar web site'ına iki haftadır bağlanmak nasip olmadıysa da), ilk defa labirent farelerine telsiz ile konuşma, görev hakkında üsse danışma, yardım isteme gibi bunca senedir koridorlarda delice koşturmaca oyunları (biz kendi aramızda doom gibin deriz) yapanların aklına bir türlü gelmeyen, akıllı imkanlar sunuyor. Bakalım doom manyaklarının (ayıp mı oldu acaba?) hoşuna gidecek mi bu değişiklik.

menüsünden oyunu çalıştırın. Bunun dışında bir de oyunun ayarlarını yapmak için bir programcık olduğunu eklemeden geçemeyeceğim. Bunda:
Controller: Kontrol için kullanacağınız yolu seçiyorsunuz.
Auto-Save: Oyunun save sistemi hakkında hiçbir fikrim yok ama auto-save enabled olursa oyundan çıkarken otomatik olarak oyun kaydolur.
Sub-titles: Demoları açıp kapar. Bence kapamayın, siz kaybedersiniz.
Sound volume: Ses ayarı. ***Performance:*** ***Detail:*** Detay. Ne kadar hızlı bilgisayar, o kadar yüksek detay. ***Enable Gun Graphic:*** Silahınızı göstermez (içi boşsa). Bu yavaş bilgisayarlarda hız arttırır. ***Slow System:*** Zenginin malı züğürdün çenesini yorar misâli yine aynı işlemci meselesi. ***Difficulty:*** Kolay, normal, zor. Kolay gerçekten çok kolay. ***Key Assignments:*** Buradan tuşları değiştirebiliyorsunuz.
Save&Exit: Kaydet ve çık (Bu SS içindi).
Bir seçenek daha var ama ona dokunmayın (bence). Zaten bilgisayarımın başına ne geldiyse "Install" gördüğüm her yere tıkladığım için gelmiştir. Benim düştüğüm hataya düşmeyin.
Oyunu oynarken iki çeşit ateş etme şansına sahipsiniz:
Grenade: Bu bir çeşit güdümlü ateş topu. Önce sağ mouse tuşuna basın, sonra sol mouse tuşuna basın. Tabii çevrede düşman olması gerekli. Bunun göstergesi sağ üst köşede ve ateş ettikten sonra dolmasını beklemelisiniz. Ya da hayatım benim için değerli düşüncesine kapılıp ikinci alternatifiniz olan otomatik (ya da her ne ise) tüfeğinize güvenmelisiniz.
Gun: Bu sizin az önce bahsettiğim silahınız. Sağ alttaki göstergesi yeşil olduğu sürece otomatik ateş, sarı olduğu sürece de tekli ateş edebilirsiniz. Kırmızı olduğu zaman fazla ısınmıştır ve bundan sonra tekrar yeşil olmasını beklemek zorunda kalırsınız. Hedef almak için mouse hareket ettirilmeli sol tuşla da ateş etmeli (galiba yazar olacağıma şair olmalıydım).
İki de gösterge var. Bunlar:
Shield: Kalkan. Mavi renktir ve bekleyince şarj eder. Bu iyi haber. Kötü haber az sonra.
Health: Sağlık durumu. Yeşil renktir ve bekleyince şarj etmez. Bu kötü haber. Bir iyi haber daha var. Kalkan sıfırlanmadan bu azalmaz.
Yardımcı olacağına inandığı şeylerden biri de alttan geçen mesajlar. Genelde nerede ne var ya da ne yöne gitmeliyim diye düşündüğünüz zaman bu mesajları dinleyip, okuyabilirsiniz. Başınız sıkışınca sağa sola kayarak ateşlerden kaçın. Düşmanlar dışında bazı büyük belalar da var. Bunlardan biri yukarıdan akan lavlar. Bunun gibi şeylere dikkat ederek oynayın. Bir de kendinizi aralarda çıkan demolara iyice adapte edin ki konsantrasyonunuz yoğunlaşsın, dünyayla ilişkiniz kopsun. Oyunun bu kadar iyi yönünün yanında kötü yönlerini yazmak hiç içimden gelmiyor. Zaten oyunun grafiklerini görünce kararı kendiniz vereceksiniz. Anlayanlar için ekliyorum: animasyonlar motion capture denen ve daha önce FIFA 96, Euro 96 gibi oyunlarda hareketleri gerçekçi kılmak için kullanılan bir yöntemle hazırlanmış ve kalitesini siz tahmin edin.
Artık daha fazla dayanamayacağım ben gidip ders çalışacağım. Testler beni bekler (ÖSS' ye de başvurdum, haydi hayırlısı). Gelecek ay A4 boyutunda bir GAME-SHOW' da görüşene kadar hepinize BOL OYUNLU GÜNLER...

☒Burak "Hard Education, No Meditation, Fully Insane" Bayburtlu

FIRMA:
INSCAPE (DOOM GİBİN)
SİSTEM:
12 HD - 30 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA/SVGA
Minimum PC 486
KARAR:
%83



YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...

NOT ENOUGH MEMORY

Herkese merhaba. Bu ay yine sizlere birbirinden güzel üç oyun açıklaması yapacağım. Hele bir tanesi var ki onun önemi benim için çok büyük. Frontier'ı oynamayan varsa (Ve bu tür oyunlardan hoşlanıyorsa) mutlaka bir kez oynamalı. Size biraz da yeni gelişmelerden bahsedeyim. Kitlemin üç ana guruba ayırmış bulunuyorum. I. Mektup yazanlar (Örnek: Alper), II. Telefon edenler(Örnek: Timur), III. Sadece okuyup, ne telefon eden ne de mektup yazanlar. (Örnek: bilmiyorum...) Tamam kitle... Bu gün yeterince bilgi aldınız. Dağılın bakayım...

☒SERKAN UYBAŞ

COLARADO

Kunduz derisinden yapılmış şapkasıyla Kızılderililere karşı savaşan dostumuzun başı bu sefer büyük belada. Gitmek istediği yere ulaşmak için kullanabileceği iki yol var. Bunlardan birincisi kara yolu (Bence zor olan) öbürü ise nehir yolu (Bakın nehir yolu daha kolay inanın bana). Eğer yolu takip edip kara yolunu tercih ederseniz, karşınıza Kızılderililer çıkacak. Silah kullanmak için F tuşlarını kullanın. Güzel bir silah seçtikten sonra bir ekran ilerleyin ağaçlar arasına saklanmış bir Kızılderili göreceksiniz. Şimdi siz "Madem saklanmış, peki biz nasıl göreceğiz ?" diye soracaksınız. Saklanıyor dediysek o kadar da değil kafasının ucu gözüküyor işte. Göz var izam var. Görmüyor musun? Orada duruyor işte. Neyse siz şimdi o elemanı vurun ölsün. Vurmak için SHIFT tuşuna basılı tutup vurmak istediğiniz yöne doğru basın. Böylece bir vuruş yapmış olursunuz. Zaten bir kaç kere vurunca da adam ölüyor. Bir de oyunun arcade sahneleri var. Bu sahneleri ancak nehir yolunu seçtikten sonra görebiliyorsunuz. Nehir yolunda sağdan soldan kafanıza taş, ileriden kütükler ve taşlar, arkadan diğer kanolu Kızılderililer karşınıza çıkacak. Rakiplerinizi alt edebilirseniz sağ salim kıyıya ulaşırsınız. Orman yolundan gidenler için söylüyorum, dikkatli olun karşınıza her an bir dağ aslanı çıkabilir. Tabi benim için sorun değil salıyorum Şamo'yu aslanın üzerine anında dağıtıyor ortalığı. Değil mi Şamo'm benim ? "Kes lan kes... İşim gücüm yok senin için aslanlarla mı kapışacağım... Kalk lan oradan beceremiyorsun zaten. Bundan sonra ben oynayacağım..." Bak tamam kendi aramızda bu şekilde konuşuyorsun da okuyucunun önünde yapma. Bak benim imajımla oynayamazsın tamam mı? (Tekme atılır) "Yedim ulan seni... Gooarrr.." Hiaaaaa...

KÜÇÜK İLANLAR

ÜMRANİYE BİLGİSAYAR

AMIGA VE PC'DE SON OYUNLAR.
ÜCRETSİZ LİSTE GÖNDERİLİR
ŞEHİR DIŞINA KARGO İLE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.
CD KAYIT YAPILIR.
-Pazar Günleri Açığız-
Adres : Alemdağ Cad. Ümraniye Çarşısı Mahmutoğulları İşhanı No: 53/4 Ümraniye / İstanbul

data emergency

Bilgisayar Tamiri

Multimedia Sistemleri
Hesaplı OEM Ürünleri

(212) 2605456

Özel Notebook Servisi

Akaretler Spor Cad. No:62
(212) 260 54 56 Beşiktaş/ İstanbul

CENK BİLGİSAYAR

- CD-ROM ÇEŞİTLERİ
- EN SON PC-AMIGA OYUNLARI
- YAN ÜRÜNLERİ
- TAMİR, BAKIM, ÜRÜNLERİ

Adres : 1734 sokak No:9/C Karşıyaka / İzmir
Tel-Fax : (232) 3687605

AYHAN BİLGİSAYAR

PC, AMİGA, C64
TAMİR VE BAKIMI
EN SON OYUNLARI
YAN ÜRÜNLERİ

CD KAYIT YAPILIR.

Pazaryeri Sok. No: 27/B
Fatih / İstanbul
Tel: (212) 523 80 67

ÇELİK BİLGİSAYAR

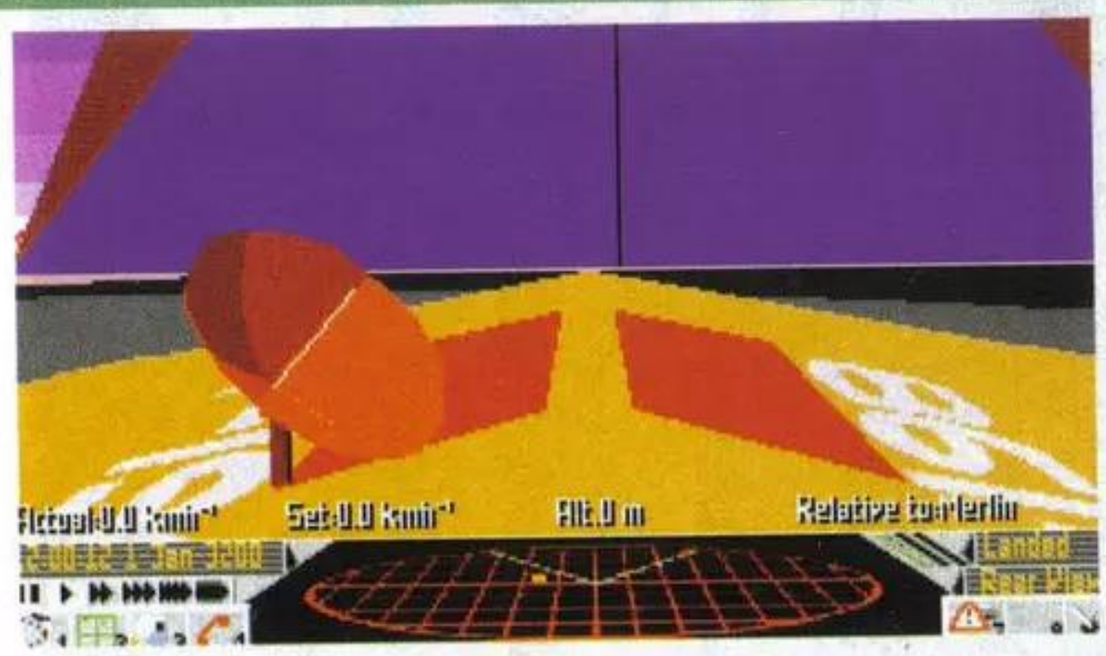
ADI GİBİ SAĞLAM

Pentium sistemlerde inanılmaz fiyatlar.
PC-GOLD Bakırköy Bayii
Orjinal CD'lerde Toptan Satış

Zuhuratbaba Mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

FRONTIER

Bak bak bak.... Ne varmış burada. Hatıralarım canlandı şimdi. Bir zamanlar günlerce uğraşıp sonu gelmeyen bu oyunu bitirmeye çalışmıştım. Sonrada tozutup kafamı camdan çıkartmış, "Olmuyor olamıyor..." diye bağırmıştım. Kendime geldiğimde bütün save'lerimi ve oyunu sildim. Aynı şeylerin tekrar başıma gelmesini istemiyordum çünkü. İşte bu oyunun disketlerini görünce aklıma bunlar geldi. Bu oyunda yeni bir iş sektörü olan uzayda mal alıp satma işine el atıyorsunuz. Oyundaki asıl amaç ise maceracı duygularınızın gazına gelip Federal görevleri tamamlamak. Her tamamladığınız görev sonrası rütbeniz artacak ve sonunda en üst rütbe olan elite rütbesine kavuşacaksınız (Elite olmak öyle kolay değil. En azından 200-250 görev tamamlamanız gerekir). Şimdi oyuna Ross 154 sisteminde başlayın. 4. menüyü seçin. Karşınıza o uzay istasyonunda yapabileceğiniz şeylerin listesi çıkacak. 'Bulletin board' seçeneğini seçin. Burada kendinize bir iş buluyorsunuz. Bu işlerden ilk başlarda sadece federal görevleri yapabilirsiniz. 'Federal military' seçeneğini seçerek federal görevlere şöyle bir bakın. Sizin gibi çiçeği burnunda bir maceracı için verilecek görevler getir götür işleri olacağından fazla risk taşımayacaktır. Ancak görevi zamanında tamamlayamadığınızda elite puanınız düşeceğinden dikkatli olmalısınız. Bir de sizin geminizin istenilen yere nasıl gideceği gibi bir sorun daha var. Bunu da şöyle öğreniyorsunuz, 2. Menüye girin. Buradan 9. Menü seçin. Şimdi tekrar 9 evet oldu. Karşınızdaki uzay haritasında mor çizgilerle nereye nasıl gideceğiniz belirdi. Size karışık geldiyse Mouse'un sağ tuşuna basılı tutup haritayı çevirebilir, haritaya yakınlaşıp uzaklaşabilirsiniz. İlk başladığınızda



geminizin Class 1 hyperdrive'ı var yani her atlama için 1 ton Hydrogen Fuel harcıyor. Şimdi 'Stockmarket' menüsüne girerek ne kadar yakıt gerekli ise alın. Geminizin boş kalan yerlerine de gittiğiniz yerde satmak üzere bu gezegende çok üretilen mallardan alın (Sırası ile 2,6,7 'den Major Exports yazan mallardan). Artık ilk göreve çıkmaya hazırsınız. Uzay haritasından gitmek istediğiniz sistemi seçin (2'den kursör tuşları ile) ama unutmayın seçtiğiniz sistem menzil içinde olmak zorunda. Şimdi kalkış izni isteyin (4'den Launch Request). İtici roketler hazır (7). İniş takımlarını kapatın(9). Roketler ateş (Enter tuşu). Uzay üssünden yeterince uzaklaştığınızda 8. seçeneği seçerek uzayda atlama yapın. İşte artık yeni bir sistemdesiniz. Bu yeni sistemde yolunuzu bulmak için şöyle yapıyoruz; 2,2 gitmek istediğiniz gezegeni seçin 7 ile yaklaşarak gezegenin üzerindeki ya da yörüngesindeki uzay üssünü görün. Şimdi 10 ve peşinden uzay üssünü seçin. Şimdi 1 ve Auto pilot yazana kadar 7. Bundan sonrası auto pilot'a kalmış. Zamanı hızlandırarak (Sol alttaki oklardan) geminizin yere inmesini bekleyin. Bu oyun hakkında daha yazacak çok şey var ama yerimiz müsait değil. Bundan sonrasını artık siz çözün. Hadi size Allah kolaylık versin.

THOMAS TANK ENGINE

Bak bu seferki hem şirin, hem eğlenceli, hem de güzel bir oyun. Çuf çuf tren Thomas karşısına çıkan engellere aldırmadan yoluna devam ediyor. İlk başta bir lokomotiften ibaret olan bir tireni yönetiyorsunuz. Sonra bu lokomotife bir de vagon ekleniyor. Oyunda dikkat etmeniz gereken husus, karşıdan gelen trenlerin güzergahını öğrenmeniz Bunun için bir kaç kaza yapabilirsiniz ama bundan korkmayın çünkü hakkınız sınırlı değil. Ancak zamanınız sınırlı. Yani çok fazla kaza yaparsanız zamanınız bittiğinden yükünüzü yetiştiremiyorsunuz. Toplam yedi tane görev var. Bu görevlerin tamamını bitirdiğinizde oyunuda tamamlamış oluyorsunuz. İşte böyle arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik. Ocak sayısında yeni şekliyle karşınıza çıkacak Game - Show'da ben sizlerle olmaya devam edeceğim (Belli de olmaz size küsersem belkide yazmam). Neyse bir daha ki aya görüşmek üzere.

PROBİM MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB

EN SON PC DİSKET Ve CD OYUNLARI

Eğitim - Genel Kültür - Sanat - Ansiklopedi - Referans - Müzik Orjinal CD'leri

KAMPANYA

ARŞİVİMİZDEN OYUN SEÇİN, CD'YE YAZALIM. 450 DİSKET 70$
YIILLIK ÜYELERİMİZE VE BİLGİSAYAR FİRMALARINA 60$
2 CD'LİK SİPARİŞLER ADEDİ 55, 3 VE DAHA FAZLASI 50$
FİATLARA &15 KDV İLAVE EDİLECEKTİR.

PC GAME CLUB üyelerine her ay tam dolu bir disket ve sürprizler...

PC GAME CLUB'A ÜYE OLMADAN FARKI ANLAYAMAZSINIZ!!

PC - Süperler

CRUSADER NO REGRET(25) - NCAA2 BASKETBALL(25) - STAR FIGHTER 3000(8) - AGE OF RIFLES(11)-KYRANDIA 3(25)- RALLY CHALLENGE(5)- SONIC(15)- ROADRUSH(15) -BAD TUCKER(15) DEADLY GAMES(8)- BEDLAM(26)- LORDS OF THE REALMS 2(9) PRAY FOR DEATH(31)- SPEED BOAT(19)- WATER WONDER (8)

CD - Süperler

STAR CONTROL 3 - ROAD RUSH - HIND - FREE ENTER PRISE - MUMMY - TIME COMMANDO - WARCRAFT 2 TOTAL WARS - SHERLOCK HOLMES -CRUSADER 2 NO REGRET - GENE WARS - MEGARACE 2 - MARATHON 2- STRIKER 96 - ASSASSIN 2015 - AH64 LONGBOW

Yandaki ÜYE formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınızla birlikte adresimize göndordiğinizde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınızı postalanacaktır.
Malzemelerinin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO** ile adrese teslim edilir.
Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Destekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler Işhanı 11/69 (Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hesap No: 659880
Tel: (0216) 414 22 33 - Fax: (0216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı :.....Tel No:.....
Doğum Yeri, Tarihi :.....Fax No:.....
Adres ve Posta Kodu :.....Hoşlandığınız Oyun Türü:
.....
.....İmza :.....
PC'nizin özellikleri :.....
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz : ❑1 AYLIK: 250.000.
❑3 Aylık: 500.000. ❑6 Aylık : 750.000. ❑12 Aylık: 1.000.000

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Uyu bakalım kendi yarattığın yalanların ortasında, sen uyu, ben çekerim günahlarını. Uyu bakalım her şey yolundaymış gibi, sen uyu ben yorarım kafamı. Kapat mantığını, zaten yan gözle gördüğün yanlışları sil kafandan, umursamazlığını çek üstüne, sıcacık bir yorgan gibi, sen uyu, ben devam ederim iğrençliği seyretmeye. Kopar bağlarını gerçekle, kandır kendini, sen uyu, ben yürürüm bıçağın sırtında. Yorgunsundur da sen şimdi, çok bir şey yapmışsın gibi sen uyu, ben yenerim korkuları. Tıka kulaklarını, rahatsız etmesin seni gerçeğin sesi, sen uyu ben dinlerim çığlıkları. Dal kirli rüyalarına, ders al onlardan, daha kötü olabilmek için, sen uyu, ben ederim duaları. Kopar sen bağları, olur ya vicdanın seni rahatsız eder diye, sen uyu, ben yürürüm bitmez tükenmez yolları. Kapat gözlerini, mahvettiklerin manzaranı bozmasın, sen uyu ben beklerim tanrıları. Rahatla sen, yormasın seni uzanan eller, sen uyu ben onarırım hayalleri. Dinlen sen, iç sana sunulan kanı, sen uyu, ben anarım giden gençliği. Keyfine bak sen, sivrilt kazıkları, sen uyu ben yamarım ruhları. Yat sen, kur planlarını, sen uyu ben iyileştiririm yaraları. Uzan şuraya, koy saçma kuralları, sen uyu, ben ararım cevapları. Boş ver sen, katlet sen aptalları, sen uyu, ben toplarım parçaları. Geç sen öbür tarafa, sen uyu, ben ağlarım... Güçlü olman lazım, kalleşlik kolay değil, aman sen uyu nasıl olsa yarın da yeneceksin beni.

- MAC Bey, evet Intel Inside şu anda hastanemizde, komşular bahçenizden gelen feryatları duymuşlar da, polis çağırmışlar, onlar da Intel'i yaralı, gömülmüş bulmuşlar, main board'ına da birileri bir tornavida saplamışlar, çok ağır durumdaydı hemen ameliyata aldık...
- Yaşamaz di mi Doktor Bey? Yani şey dicem, yaşar di mi inşallah Doktor Bey, çok merak ettim ne geldi başına diye. Polisler hala orda mı? Tornavida da parmak izi bulunmuş mu falan Allah göstermesin?
- Komser de sizle görüşmek istiyordu bu konuda zaten, sizi sonra arayacakmış, ben başka bir şey soracaktım, Intel Insıde çok kan kaybetmiş, işlemcisini kurtaramadık, organ nakli gerekiyor, biraz masraflı olacak....
- Yok benim param, gebersin! Yani ödeyecek durumda değilim ne yazık ki, ölecek mecburen, kusura bakmayın...
- Siz de para olmadığını biliyoruz zaten, Emin Bey'i aradık, ne lazımsa yapın, ben öderim dedi, biz de Serkan'ın yaktığı board'lardan birinin Pentium 100'ünü çıkardık, Intel Insıde'a takacaz.
- Pentium 100 mü, Alllaaaah, takın takın. Aslında Intel'e takıp ziyan etmesek de başka, akıllı uslu bir bilgisayara taksak, hani bir işe yarasa.
- Üzgünüm, hastanın ölmesine izin veremeyiz, ben şimdi ameliyata giriyorum, sizi sonra.....

İşte böyle beyler, Intel Inside'dan kurtulamadım, ama Emin'in yardımlarıyla sonunda benim de bir Pentium'um oldu, yolda yürüyüşüm değişti, görenler 'Pentium'mu aldın yoksa diyorlar' (almanca tabi) ben de 'nasıl anladınız?' diyorum. Artık hayata değinşik açılardan bakıyorum, gıcığına bütün detail level'ları maksimuma getiriyorum, gerçi Intel Inside hala aynı salak, ama artık en azından hızlı bir salak.

Pentium'un siftahını da Daggerfall'la yaptım. Uzun zamandır, derin yabancı dergi dolduruşları sayesinde bekliyordum, sonunda geldi, netekim adamlar haklılarmış. Aylardır herkese Arena tavsiye ediyordum ya, işte bu onun (az buçuk) devamı, artık Daggerfall tavsiye edicem ona göre. Eğer (aslında benim gibi) oyuncunun şöyle biraz yönlendirildiği oyunları seviyorsanız Daggerfall'da kaybolacaksınız (benim gibi). Yani ortada bir hikaye var ama onun dışında takılıp takip edebileceğiniz o kadar çok şey oluyor ki, bir süre sonra kimin adına, hangi görevi yapıyorsunuz siz de karıştırmaya başlıyorsunuz. gerçi sağolsunlar bir logbook eklemişler, o anda aldığınız işleri görebiliyorsunuz ama yine de etraftaki görevlerin ve guild'lerin genelde ana senaryoyla (ve oyunu bitirmekle) hiçbir alakası olmadığından bir sürü iş başarıp yine de oyunda arpa kadar ilerlememek mümkün. Arpa dedim de, bir de oyunda ata binme, cart alıp eşya taşıtma gibi değişik transport sistemleri var. Tabi bir şehrin (mesela ana şehir Daggerfall) bir ucundan öbür ucuna gitmek yarım saat (valla) sürdüğünden kısa zamanda taksitle maksitle bir at almakta yarar var. Görevler genelde şunu öldür ya da bunu bul tipinden ama oyundaki insanlar size danışmadan yer değiştirdiklerinden birilerini bulmak Frankfurt'da adres sormak kadar zor (belki adventure hissi olsun diye yapmışlardır ama ben salakça ve zaman kaybettirici buldum), mesela bir şehre (yine örneğin Daggerfall) geldiğinizde haritada dükkanlar ve tavernalar başka renk görünüyor ama hangi dükkanın nerede

olduğunu ancak birine sorarak (tabi bilen biri olması gerekiyor) bulabiliyorsunuz. Bir de meşhur bug'lar var, mesela biri size bir görev teklif ediyor, kabul ediyorsunuz (etmiceksek niye oynuyoruz) sonra o görev bug'lı çıkıyor, söylenen yerde bir şey çıkmıyor, ya da buluşacağınız adam gelmiyor, hayır tamam başka görev alırız da, başarısız görevler için bizim karakter puan kaybediyor (ya da ben öyle düşünüyorum). Bir keresinde hancının teki bana 'benim için bir düelloda dövüşür müsün?' dedi ben de kabul ettim, sonra oyun adam bana 'benim adım Copperhead, bu akşam Copperhead'le düello edeceksin, Copperhead'i öldürünce geri gelip paranı ben Copperhead'den alacaksın' dedi. Kaldı tabi o görev. Bir de polygon'lara sıkışma bug'ları falan var ama bunlara alıştık zaten. Bol save ettiğiniz sürece (mesela her görevden önce) pek fazla sorun çıkmıyor (sinir bozukluğundan başka), şimdilik çok ilerlemiş değilim (Emin'e dergiyi bitirmeden oynamıcam diye söz verdim), gelecek aya açıklıcaz zaten, ama siz bu arada alın. Unutmadan partinin tek kişilik olduğunu da söyliim (mage olmak zor yani), ona göre alın.

- Inteee....
- Buyrun ef'em!
- Ne çabuk geldin böyle kız, eskiden yarım saat sürerdi gelmen.
- Pentium 100 bu ef'em, insan uçuyor, hatta artık o kadar akıllıy..
- Tamam kes, görecez bakalım, sen mektupları getir...
- Getirdim bile ef'em, burdalar işte.
- Tamam o zaman, şimdi aynı hızla kaybol abakalım.

WENN ICH MICH IN EINEN SPIEGEL SEHE

Sevgili Murat,

Aradan uzun bir zaman geçti ve okullar yine açıldı. Yine aynı saçma kurallar ve yine aynı saçma kalıplara sıkıştırılmaya çalışılan öğrenciler. Şu anda ders boş, o yüzden vakit de bol. (Yazıcaz aklımıza ne gelirse)

1) Compex'e gittik. MEG, Timur ve Engin Abla'yı gördük. (Valla hepsi okumuş çocuklar) 15 tane de dergi aldık.

2) Diablo, Dungeon Keeper'ı gördün mü? (Biz tanıtımlarını gördük kafayı yedik) Fikrin nedir? CD'leri alınır mı?

3) Ecstatica 2 ne zaman çıkıyor?

4) Sid Meier (haydin secdeye) Magic the Gathering'i PC'ye uyarlıyormuş. Nasıl olacağı konusunda bilgin var mı?

5) Terso'nun gerçek ismi nedir? Ayrıca Terso nun bahsettiği 'Aksan' olayı nedir?

6) Bir text adventure yapmaya karar verdik, fakat konu bulma sıkıntısı çekiyoruz. Orjinal fikirlerin var mı?

7) Amiga 500 sagusu:

Amiga 500 öldü mü?/ Oyun filan kaldı mı?/ PC öcün aldı mı?/ Şimdi Pentium alınır...(mı?)

8) Seni hala Hitnet'e bekliyoruz. (Böyle mektupla sorular iki ayda cevaplanıyor)

Alper 'Genius' Türktaş, Ulaş 'Mosquito' Gökçek Çağdaş 'Golden One' Eşsiz, Levent 'Glorious' Koç

MAC: Boş derslerde test çözüyor olmanız lazım beyler, fırsat bu fırsat, ne kapsanız kardır, OYS geliyoooo, yakıyoooo, yıkıyoooo, sonra dergiye yazar olursunuz falan alimallah.

1) Fuar bayağı iyi gitmiş (diyo Emin), eski dergilerden falan bayağı satılmış, bir sürü adama silah zoruyla dergiyi göstermişler. Gelip de ilgilenen herkese teşekkürler.

2) Diablo'nun oynanabilir demo'su da çıktı, güzel bir adventure/rpg olacak gibi görünüyor da, Dungeon Keeper (her hevesle beklediğimiz oyun gibi) yılan hikayesine döndü. Geçen ay güya kapak yapacaktık, hala ortalarda yok.

3) Benim elimdeki liste Şubat 97 diyor ama (Dungeon Keeper örneğine bakınız) ve fazla umutlanmayınız.

4) Eh yani, en sorunlu oyunları seçme yeteneğinizin maşallahı var. Magic the Gathering 1995 Kasım'ında çıkacaktı güya ve kart oyununu oynayanları deli edecek kadar güzel olacaktı. İşte süper kart grafikleri, modem opsiyonu falan gibi şeyler söz vermişlerdi. Sonracığıma geçen kış bir haber geldi Microprose oyunun gidişatından memnun değilmiş, bütün programcıları kovmuş, projenin başına Sid Meier'ı (biliyonuz artık) getirmiş diye. Sonracığıma bu sefer Sid Meier (en iyisi hiç kalkmayın yerden) Microprose'u bıraktı gibilerinden bir haber geldi (kendi firmasını kuracakmış diye), bu projeyi bitirdi mi, yarım mı bıraktı bilen yok, Microprose hala reklam yapmaya devam ediyor (reklamda Sid Meier (haha) adı geçiyor), ama son duyduğum release tarihi Ağustos 96'ydı ve çıka çıka bir Windows Desktop Theme Pack çıktı. Eğer bir gün çıkarsa ve Sid Meier (yerdeyken yazı yazmak zor oluyo) hala projenin başındaysa akıllı bir AI'si, kendi dedteni oluşturmanı sağlayan bir Deck Builder'ı, piyasadaki kartların çoğu artı PC için özel kartları ve Sid'in (kısa yazınca da eğileceksiniz) hazırladığı özel bir strateji bölümü olacakmış. Tabi bu arada Acclaim'de BattleMage: Magic the Gathering diye birşey çıkarıyormuş, bu nedir, öbürüyle ne alakası vardır, sonuç olarak Magic the Gathering'in oyun hakları kimde kaldı bilmiyorum (benim de kafam iyice karıştı).

5) Terso'nun gerçek adı İska (tersden okuyunca aksi oluyo), ama bu aksan işine hiç bulaşmak istemiyorum, çok merak ediyorsanız Emin'e sorun (bir hata yaptık diye iki sene de dalga geçilmez ki azizim).

6) Ben hep modern zamanda geçen kabus gibi konulu oyunlar olsun istemişimdir (fantezi türünden yeterince oynadık) ama mesela bir zamanlar birilerine Istanbul'da bir günlük maganda hayatı fikrimi vermiştim (onlar yapamadılar, siz kullanabilirsiniz, detaylar için mac@gsmnet.com)

7) 500 öldü gitti, 1200'de can çekişiyo (bazıları hala bir sürü paralar verip kartlar alıyorlarmış), Pentium işinin de ucu kaçtı. Pro Pentium'dan sonra şimdi daha değişik bir şeyler daha (bu adlarını hatırlamıyorum manasına geliyor) çıkıyormuş, bunlara az biraz daha hızlı olacakmış.

8) Ben bundan üç ay önce LiN S. Drw diye bu okuyucudan (size ne, anne babası istediği adı koyar) Hitnet ve orda dönen MAC muhabbeti hakkında bir mektup aldım. O zamandan beri bu Hitnet işine girmeye çalışıyorum, Emin'e soruyorum, 'güzel bir olay ama biraz karışık' diyor (genelde bilmediği soruları böyle cevaplar). Bana mektupla

(tercihen e-mail'le) nedir, nasıl girilir bir anlatırsanız, oralarda (nerelerse artık) görüşürüz.

BIN ICH MIR IMMER WIEDER FREMD

Selam MAC,

Bu sana ve derginize ilk mektubum. Aslında daha önceden de yazmayı düşünmüştüm ama uğraşmak zor gelmişti. Şu anda Dokuz Eylül Üniversitesi Maden Müh. 2. sınıftayım. Okulumuz içinde bir PTT var. Her gün okula gittiğime göre PTT'ye gitmekte kolay olacağı için artık sık sık yazmayı düşünüyorum (yinede belli olmaz)...

... Benim aslında ilgi alanım strateji. C&C, Dune 2, Warcraft 1-2, Colon., Civ 1-2,TFTD, Jagged Al., Ufo, Sabre Team, Masterof Magic, Master of Orion, vb. gibi uzuyor, oynayıp çoğunu bitirdiğim oyunlar. Şimdi sorulara geçelim.

1) Jagged Allience'da silahlarımın bazıları 2 ateş ediyor. 5 ateş yapmıyor. Ne yapmak lazım?

2) J.A. neyi tamir edebiliyoruz? Ben oyunun sonuna geldim ama hiçbir şeyi tamir edemedim.

3) (Biraz Engin Abla türü ama) Kopya CD'ler biraz sorun çıkarmakla beraber sanki orjinal CD'lerden daha yavaş okunuyor gibin geldi bana.

4) Bende 2 CD-Rom var. 8x ve 2x. Ama arkadaşımın 6x bana daha az hızlıymış gibi geldi (benim ki Mitsumi, onunki Acer) Ayrıca Rebel 2'deki CD-Rom testinde 640-700 KB/s gibi değerler verdi benim alet. Niye? Lütfen cevapla. Artık CD-Rom'umdan şüpheleniyorum.

5- (Pardon bu son) Şimdilik şu söylediklerin doğru ise bir MPEG kartı ile 2x CDRom da düzgün bir MPEG oynatılır. Yani böyle olunca 8x CDRom alma olayı MPEG çözüm hızını arttırmaması lazım gibi geliyor bana. Yani bu iş biraz ekran kartının, biraz da CPU'nun marifeti gibi (MPEG kartı yok ise) geliyor bana. Doğru mu düşünüyorum?

6) Bu sorum çok önemli. (Hatta ölümcül önemli) U8-Pagan'da Necromancer'in verdiği bir Ceremonid Dagger'i Lady Mordea'dan alma görevi var ya. Mordea'nın odasına o yemek yerken girdim. Ama odasındaki hazine odasının anahtarı ne kadar aradıysam yok (Dagger'in orada olduğu şüpheli zaten). Acep nereden nasıl bulurum bu C. Dagger'i (mutlak çözüm bulman lazım uykularım kaçıyor).

7) XCOM'da oyunu bitirmeme ramak kaldı (T led'i de buldum). Ana halen moleküler control yapmaya yarayan aleti bulamadım. Nereden, nasıl bulunur bu salak alet?

8) Amiga'da bol bol bulunan (biraz abarttım mı ne?) Dark Quenn of Krynn, Champ. of Krynn gibi oyunlar PC'de niye bulunmuyor (çok eski olduğunu biliyorum).

9) Grand Prix Manager oyununun CD'si var. Oyunda -varsayalım- Qualify'da 8. başladım. Yarış boyunca öndeki arabaya yetişmeme rağmen onu ısrarla sollamıyorum. Bu da beni sinir ediyor. Ayrıca en iyi pilotlarla, dandik bir pilot arasındaki fark hiçte gözle görülür gibin değil. Sence bunların çaresi var mı? Oyun mu uyuz?

Artık sorularımı bitiriyorum. Mektubun tamamını yayınlamasan da biraz olsun yayınla. Lütfen! Bu kadar yazdığım boşa gitmez di mi? Ne olur gitmez de? Bekliyorum.

Cenk, İzmir.

MAC: Yorulma sen hiç, mektup yazdığın zaman ara, Serkan'ı gönderip aldıralım (bir işe yarasın herif), e-mail de atabilirsin. Bu ay ilk e-mail mektuplarımı aldım (mutlu oldum) ama herkese söylemek istediğim bir şeyler var. Eğer yayınlanmasını istediğiniz bir şeyler gönderiyorsanız bunu normal kelime işlemciyle yazıp mail'e attach edin (nasıl olduğunu bilmiyorsanız sorun, anlatiim), böylece ben her mail'i türkçeleştirmek sorunundan kurtulurum. Bir de benim iki tane adresim var, birincisi mac(gsmnet.com, ikincisi, sorun ikincisi işte, o mail adresini kullanmayın, birinci adrese gönderin mail'leri. Neden demeyin, bir sürü sebebi var. Haa bir de gelen e-mail'lere standart bir cevap artı mail'de sorduklarınızdan hemencik cevap verebildiklerim geliyor (şimdilik bütün mail'lere cevap veriyorum), acilen bir derdiniz varsa ayrı bir bölüme yazın (biliyorsam cevaplarım).

1) Jammed oluyor manasında söylüyorsan bu bozuldular demek oluyor, tamir etmek için... İkinci soruya bakman lazım.

2) Tamir için Mechanical özelliği yüksek birinin göreve çıkmayıp geride kalması lazım (o rest, patirnt, doctor, train falan yazan yeri repair yapıyorsun). Bu adamın eline (galiba sağ eli olması lazım, ama sol da olabilir) o kırmızı çantalardan (repair kit) bir tane veriyorsun. Sonra da bol cepli bir ceketi, az biraz bozulmuş şeylerinle (zırhlar, kasklar dahil) dolduruyorsun. Kabiliyetine göre ertesi güne kadar tamir yapıyor (genelde günde maksimum 2-3 eşya tamir edebiliyorlar). Bu arada ona full para ödediğini unutma.

3) Bu CD'lere bir kere yazılıyor ama birkaç kerede yazılabiliyor (ne dedik şimdi). Mesela yazdın yazdın close session yaptın o zaman o CD'ye bir daha yazamıyorsun ama session'ı (oturum mu oluyor acaba) kapatmazsan sonradan yazmaya devam edebiliyorsun. İşte bazı CD-Rom'lar bu ucu açık bırakılmış CD'leri daha yavaş okuyorlar (bazıları, mesela TEAC, hiç okumuyor), onun dışında bir değişiklik olmaması lazım.

4) Var ortalarda dönen bir Mitsumi 8 hızlı korku efsanesi. Bayağı şikayet eden oluyormuş, eğer vakit geç değilse değiştirmeyi dene. Bu arada ben üçüncü CD-Rom'umu da bozmuş bulunuyorum, böyle sorular soruyorsunuz, Emin benden kıllanıyor (sankim ben kafamı sokup da bozuyorum).

5) Ne güzel soru bu, sen kendin okuyunca anlıcan mı bakalım. Anladığım kadarını cevaplıyorum, eğer MPEG kartın yoksa, bir MPEG oynatmaya çalıştığında işe karışan dört şey var, RAM (azsa virtual olacak falan, iyice yavaşlıcak), CPU (hani sıkışmışlar ya, geri açılacaklar), ekran kartı (çok da kötü bir kart değilse başa çıkabilmesi lazım, ve CD-Rom (eğer öbürleri yeterince hızlıysa iş CD-Rom'un data'yı okuma hızına kalıyor. Yani diyorum ki, eğer MPEG kartın yoksa, CD-Rom'un ne kadar hızlıysa (hafızaya tamamen sığmayan MPEG'ler için), seyrettiğin x-rated file (iftira atıyorum işte) o kadar hızlı oynar.

6) Aynı dagger ve aynı key'den bahsettiğimizi umarak şunu söylüyorum (ben serpentine dagger'dan bahsediyorum) Tempest'ın yatak odasına git, uyanana

kadar bekle, o uyanınca taht odasına git, oradaki yastığın altında aradığın anahtarı (daha doğrusu benim aradığını sandığım anahtarı) bulacaksın. Onun odasındaki dolabın içindeki sandıkta da dagger var (benim bahsettiğim dagger). Sandık Aramina'nın anahtarıyla açılıyor (ama dolap benim dediğim dolap).
7) X-Com'daki research tree biraz karışık. Şincik şakkadanak hangi research;in eksik olduğunu bilemicem ama bir ırkın canlı halini ya da ölü halini atlamış olabilirsin. Ben de bir kere gemi research'inde takılıp oyuna yeniden başlamak zorunda kalmıştım (umarım senin sorunun bu kadar kötü değildir).
8) Arayınca bulunuyor aslında, hatta Şahin hepsini toparlamayı başarmıştı. Eğer hala yerinde duruyorsa (uzun zamandır gitmedim oralara), Nişantaşı'ındaki Show'a sorabilirsin. Eğer yoksa (oyun ya da Show) takma kafana orda köşe başında Wendy's var, bir tane 4 no'lu menü ye yerime (ben de bu arda Şahin'e sorarım başka nerde var diye).
9) Agresif yarışmasını (step on it) söyleyip altına iyi bir araba vermekten başka yapabileceğin birşey yok. Pilot konusunda aynı fikirde değilim, ben ne zaman Coultahard ya da Schumacher (adam oyunda bile kaliteli) alsam sonuçlar birden bire iyileşiyordu, ama oyunun dandik olduğu konusunda haklısın, zaten yakında yenisi çıkıyormuş.

IST DAS WIRKLICH MEIN GESICHT

Bonjour MAC, Comment allez-vous? (Yaa! Ne o Almanca başlıklar öyle, sen de bunları anlama) Soğuk bir kış gecesi, sıcacık yatağımda, yorganımın altında, bir elimde fenerim (cep feneri) bir elimde GameShow'um (şiir gibin oldu). Okuyup duruyorum. Bir daha, bir daha (10-15 kere falan). Yine doymuyorum. Saat gecenin 2'si oldu. Lanet olsun yarın sabah okula gidicem. Uyumalıyım. Yapıştı elime GameShow bir kere okuyacağım. Salla okulu. Okuyorum, okuyorum...zzzz...(BigBen'i okurken uyumuşum) İşte kısacık sorularım.
1- Xcom2'de Colony görevlerinin taktikleri neler? Bitirmesi çok zor.
2- X-Com3'ün çıkacağı doğru mu? Doğruysa CD'de mi? Ne zaman çıkar? Hi-Res'mi olucak? (Coştum tutmayın)
3- Top-Gun'ı CD'de mi almaya değer, diskette mi?
4- Sence TV kartı almak iyi fikir mi? (Sorun çıkarır mı?)
Bu kısa ve öz mektubumu yayınlarsan sevinirim. Sana ve GameShow'a başarılar.
Mehmet 'Ensign' Evrenoğlu
MAC: Amma taktınız güzellerim bu Almanca başlık işine, orda kötü bişey yazmıyor ki, al tarafı Die Toten Hosen'dan şarkı sözleri falan yazıyoruz kendi çapımızda. Her mektuba ayrı başlık yazmak zor oluyo ondan.
1) Valla benim çok kolay bir taktiğim var, biraz kalleşçe ama olsun. Önce iki tane tank ve bir distruptor'lu (hani şu waypoint'le atılabilen silah) adamla görev yerine gidiyorsunuz. Sonra üssün ortasında (+ şeklinin ortasındaki kare yer) duvarda bir delik açıyorsunuz. Adamları gemiden indirmeden (kapıyı açmayı unutmayın, yoksam hepsi ölür), tankları göz olarak kullanıyorsunuz. Onlar delikten içeri girip düşman görünce, adamlar taaa gemiden waypoint'lerle silahı kullanıp düşmanları temizliyorlar. Uzun sürüyor ama böylece kimseyi tehlikeye atmadan üst katı temizlemiş oluyorsunuz. İkinci bölümde de, üssün ana kısmını (geniş alanın ortasında kontrol merkezi) bulunca yine bulaşmadan, duvarların arkasına saklanarak distruptor'larla içerdeki Lobster Man'leri öldürüyorsunuz. Hatta bu taktikle yeni aldığın adamlara bir sürü kill kazandırarak puanlarının hızlı artmasını da sağlıyabilirsin.
2) Çıkacak çıkmasına da, Microprose'un listesinde Kasım 96'da çıkacak yazıyor, şimdi biz Aralık'a girdik, hala ortada bir şey yok. Tabi ki CD olacak (başka oyun türü kalmıyor yavaş yavaş) ve Microprose'a inanırsan (ben artık inanmam) hi-res olacak. Ha unutmadan, adı da X-Com: the Apocalypse.
3) F22 diskette olur da, TopGun'ı mutlaka CD' de almak lazım. Sesler falan için.
4) Zaman içinde öğrendim ki, bilgisayarın üstüne çıkartma yapıştırsan, o bile sorun çıkarıyor. Bin türlü konfigürasyon problemleri ve uyumsuzluklar olur herhalde ama tanınmış (mesela Crative) gibi bir firmanın kartını alırsan daha ucuz atlatabilirsin.

MEINE STIMME

Sevgili MAC,
Senin yazılarını 64'lerde okumadım. Ne adını duymuştum, ne de GameShow'u biliyordum. Fakat bir arkadaşımın sayesinde sizlerle tanıştım. Bir dergiyi okurken her zaman mektup köşesinden başlarım ve ilk bacımız Engin ile tanıştım ve sonra sen. Çok beğendim demiyorum, aldığıma göre çok beğenmişimdir. Neyse, sorularım:
1) C&C zevkli bir strateji fakat şu unite yapamadığın bölümler var ya (sana bir ordu verir o kadar) onlara illet oluyorum. Adam sürekli herif yapıyo biz onları yok edicez var mı böyle adalet. Neyse bu bölümler ile ilgili bir kaç ipucu verir misin? Hilesi varsa çekinmeden yaz.
2) (Bu soru değil) Hoca bak! Sen bu Amiga'yı övüp duruyorsun, o zaman her yerde neden her yerde bu süper teknoloji harikası kullanılmıyor.
3) Warcraft 2'de oyunun suyunu çıkarmışar bence. Ya sence?
4) Gabriel Knight 1,2 The Dig, Prisoner of Ice, Phantasmagoria, Full Throttle, Sam&Max, bitirdiğim oyunlar. Oyun önerir misin?
5) Şu senin Intel ile benim Intel'i çiftleştirelim. Bakarsın Pentium'umuz olur.
6) Abi benim için Sherlock Holmes'u açıkla ne olur. Yayın hayatınız boyunca sonsuz başarılar.
MAC: No'olur şincik sen de bir arkadaşına GameShow'u göstersen, o da bir arkadaşına gösterse, o da bir arkadaşına gösterse....Bir sürü satsak, biz de A4 olsak (valla olucaz, ben zavallı bütün ana sayfaları baştan yapıcam mecburen ama olsun), herkes mutlu olsa...
1) Tasarruf çok önemli tabii. Özellikle bu level'larda şöyle düşünecen, şimdi orda üç tane düşman tankı duruyor. Hımmi ben şimdi bunları patlatırken en fazla bir şehit vermeliyim. Baktın olmadı, iki tank da senden gitti, o zaman en iyisi baştan başlamak, ya da save'e dönmek. Yeni tanıştığımızdan bilmiyorsun, ben hile yazmıyorum.
2) Na'palım güzelim Commodore salak çıktıysa, gül gibi makinayı doğru dürüst tanıtıp

pazarlayamadıysa. Amiga bütün ömrü boyunca az kişinin tanıyıp başkalarına tanıtmaya çalıştığı (tıpkı GameShow gibin) üstün bir alet olarak kaldı. Belki de 1200'de olay koptu, eğer Commodore o zamanın oyun piyasasına (PC oyun patlaması başlamıştı bile, Falcon3, Civilization falan çıkmıştı) daha uyacak bir alet çıkarabilseydi sonumuz böyle olmazdı.
3) Haklısın netekim, Warcraft3 lafı yavaş yavaş duyulmaya başlandı, umarım bu sefer daha akıllı bir oyun olur.
4) Zorlanıyorum bugünlerde adventure önerirken, öyle süper süper bir şeyler çıkmadı uzun zamandır. Tam adventure sayılmaz ama The Neverhood çok mavra olacağa benziyor. Geçen ay da The Gene Machine oynadım kimseler çaktırmadan, çok özel bilmeceleri olmasa bile (genelde git gel yapıyorsun) fena sayılmaz.
5) Artık Intel'ine kendi dengine göre birini bulman lazım, benim Intel sosyeteye (en azından 100'lük sınıfına) karıştı, seninki gibi halktan biriyle görüşmesine izin veremem (insanoğlu nankör de derim sık sık).
6) Sherlock'u klasikler listesine aldık, hangisini istiyorsunuz (the Case of the Serrated Scapel mı, yoksa The Riddle of the Stolen Crown Jewels'ı mı) söyleyin, valla yayınlıcaz.

DIE DA SPRICHT?

Sevgili MAC,
... (Bak sana kolaylık olsun üç noktadan öncesini kesebilirsin.)
Nihayet bir terslik çıkmazsa doğru dürüst bir bilgisayar alıyorum. Bunun için sana bayağı soru sorucam.
1) Abi, benim gelecek bilgisayar P133, fekat ben text adventure oynamak istiyorum. Ulan oğlum böyle bilgisayar alıyorsun, Gabriel Knight 2, Phantasmagoria falan al dediler, herifleri başımdan def ettim. Bildiğim text adventure'larda Zork, Shogun (senin tavsiyen), bir de Legend'dan Gateway 2 Home World. Amiga'da text adventure bolluğu olduğunu biliyorum da PC'de hangileri var.
2)Civ'de askeri birliklerim güçlensin diye barracks, bilim hızlı ilerlesin diye library, üretim artsın diye aquedect falan yapıyorum da bunlar çok para götürüyor. Tax'lerle falan oynadım fayda yok. Çare ne?
3) Sence CD'sini almaya değecek oyunlar? (Biliyorum, milyonuncu kez soruluyor ama bir kerede benim için cevapla)
4) Wing Commander'da ilk iki görev Tiger's Claw'a iniyordum. Üçüncü görev 1 saat 45 dakika uğraştım, inemedim. Eject yapmaya çalışıyorum, olmuyo, n'edek?
5) Sence Joystick'lerin simulasyonlarda yararı oluyor m? Alacaksam hangisini alayım?
6) Abi sen bu dergiyi Intel Inside ile nasıl yapıyorsun. 486'ya 8 ram takınca Corel Draw, Photoshop, Quark falan tıkır,tıkır çalışıyor mu? Nedir yani?
Aydın '...' Ekim Savran, İzmir
MAC: Kestim kesmesine de, harbi konuşmuşsun netekim. Bir sürü doğru laf etmişsin (uzun oldu diye kestim), katıldığımı söyliim de (bu arada öbür okuyuculara da merak yapalım).
1) O gün bir reklam gördüm, yüreğime indi, Activision 30 tane Infocom oyununu bir CD'de (10 diske de sığar aslında) piyasaya çıkarıyormuş. Nerden bulunur, nasıl bulunur daha bilmiyorum, ama öğrenince kesin alacam. Deadline, Planetfall, Leather Godesses falan, aklına ne gelirse. Bunların dışında Eric the Unready, Spellcasting 101 gibileri de var (hepsi Legend'dan) ama cracklerini bulabilmiş değilim (zaten Infocom'ların orjinali lazım, çünkü hep kutudan birşeyler lazım olur oyunda).
2) Yapabileceğin birkaç şey var. Birincisi yeterince büyümüş şehirlerinde, şehir ekranında halkı gösteren işretlere klikleyip birkaç kişiyi tax collector yapmak, ama bu halkın hiç hoşuna gitmez. İkincisi (düşmanla olsa bile) caravan yapıp ticaret başlatmak (bu da uzun sürer, adamın canı sıkılır), üçüncü ve son olaraktan da devrim yapabilirsin, çünkü daha ileri devlet sistemlerinde (eğer genel durum iyi gidiyorsa) gelirin artar, giderlerin düşer.
3) The Need For Speed (104 kere tavsiye etmişim), US Navy Fighters (212. tavsiye, anlayan anlar), Full Throttle (347 kereyle tartışmasız lider) ve Daggerfall (bunu ilk kez söylüyorum, ama içimden bir ses (yanlışlıkla Walkman'imi yuttum) son olmucak diyor).
4) Yok ki inme kalkma diye bir şey, görevi başardıysan A'ya basıyorsun, sonra da telsizle 'buyur in' diyorlar, kendiliğinden iniyor zaten alet.
5) Ben hala her bişeyi klavyeden oynuyorum, ama alacaksan şu Thrustmaster'ın simulasyon zımbırtılarından (çok düğmeli) al, çünkü onlar pek çok oyuna göre programlanabiliyorlar.
6) Marifet Intel'de değilkine, bende. Mesela Photoshop minumum'da çalışıyor, bir resim falan açtığında yarım saat bekliyorum, Allah bari sabır vermiş, elimizden geldiğince kullanıyoruz. Gerçi bu ay P100'e geçtik, bakarsınız gelecek sayı (ocak) erken çıkabiliriz (boş sözler, hoş sözler).

WIRKLICH?

Sayın Murat Adanç,
Bu size GameShow almaya başladığımdan beri yazdığım ilk e-mail
ve devamının da geleceğini umuyorum. Böyle bir derginin varlığı, eski bir 64'ler okuyucusu olan benim için çok önemli. Umarım GameShow daha uzun yıllar başarıyla ve gelişerek yayın hayatını sürdürür. Bunlar gerçekten samimi dileklerim olup, mail'imin yayınlanmasını garantilemek gibi ilkel bir anlayışla da yazılmamıştır.
1.) Bir arkadaşım piyasadaki reklamlara kanarak önce CAP, kısa süre sonra da Top Gun adlı oyunlara almış (potansiyel salak). Şimdi gerçekten ciddi bir simulasyon peşinde ama canı yandığından cesareti yok. Fleet Defender veya US Navy Fighters arasında seçim yapmaya calışıyor (makinasi bu seçimi yapmasına fazlasıyla müsaade ediyor). Evvelden seçmece bunlar köşesinde yazdıklarınız ışığında sanki USNF daha uygun gibi ama ikna olması için buraya yazmanız gerekecek.
2.) Prisoner of Ice, CD Driver satın aldığım günlerde piyasaya çıkan ilk adventure idi. Genel olarak beni fazlasıyla hoşnut etti ama oyunu üç veya dört defa bitirince (ki buna başkalarına göstermek için tekrar

oynamam neden oluyor) arayış içine girdim. Bana tavsiye edebileceğiniz gerçekten harbi bir adventure var mı? (Yelpazenin çok geniş olduğu ve Gabriel Knight2 benzeri tavsiyelerin tehlikeli olacağı baştan duyurulur)

3.) Dungeon Keeper Almanya'da çıktı mı? Türkiye'de çıktı çıkacak derken aylar geçti ve hala ulaşamadım. Bullfrog'un sayfasında da pek işe yarar bilgi (bu konuda) yok. Fakat oyunun resimlerinden vs. anladığım kadarıyla gerçekten iyi bir eser olacak.

4.) Çok eskiden "Air Traffic Control" diye bir oyun oynamış ve hastası olmuştum. PC için "Air Havoc Controller" (ya da benzer isimde) bir CD oyunu gördüm. Aynı oyun olmayacağına eminim (öteki Amiga'da idi). Acaba konusu aynı mı ve almaya deger mi?

5.) Uzun araştırmalar sonucunda karar vererek bir Diamond Stealth 3d 2000 ekran kartı aldım. Sizin bu konuda bilginiz olduğunu sanıyorum. The Need for Speed Special Edition adlı oyunun araba tanıtım kısmında yer alan video clipler bozuk çıkmaya başladı. Önceki kartımla böyle bir sorun yaşamıyordum. Driver problemi mi, yoksa monitörüm mü yeterli kapasitede değil bilemiyorum. Refresh Rate değerini oldukça düşürdüm ama ise yaramadı. Tavsiyelerinizi bekliyorum.

6.) Dune 2 ve Warcraft arasinda secim yapma gayesiyle baslayan çekişmenin tadı kaçmaya basladı. Yazacak konu bulamayan hemen buna sarılıyor.

7.) Yazarlar arasında da süregelen sataşmalar beni rahatsız ediyordu. Son iki sayida nispeten düşüş olsa da bu tip dalaşmaları okuyucuya yansıtırken ölçülü olmakta fayda var. (64'ler devrinde Omay ile ilgili yorumlarınız, Orhan veya Şahin ile ilgili yakıştırmalar daha düzeyliydi)

8.) Z konusunda piyasadaki dedikodulara rağmen bu oyunu aldım. Pek fena degil. Ama sağa sola koşuşturmak beni gereksiz yere strese sokuyor. Özellikle ilerleyen bölümlerde artık tek amaç mümkün olduğunca hızlı şekilde oraya buraya kliklemek haline geliyor. Köşe kapmaca meselesi için size hak vermemek elde değil. Yine de piyasada mevcut pek çok (moron duzeyindeki) yapay zekaya dayalı oyundan daha iyi bir seviyede olduğunu kabul etmek lazım.

9.) Bir süre önce Muder yolladığı mektupta Hobbit'in çıktığından bahsetmişti. O zamandan beri bekledim ama hala yazan olmadi. Ben de Hobbit'i çıktığı hafta bulup alan ve aynı zamanda Epic Fantasy hayranı biri olarak küçük bir haber vereyim. Yalnız bu satırlar ancak belli bir yaş ve üzerini ilgilendiriyor: Douglas Adams'ın Hitchhiker's Guide to the Galaxy'nin Türkçe çevirisi çıktı. Beş cilt halinde ve dördü şu anda piyasaya çıkmış durumda. Sarmal Yayınevi tarafından. Adları aynen İngilizce'den çeviri olduğundan sırasıyla "Her Otostopçunun Galaksi Rehberi", "Evrenin Sonundaki Restoran", "Yaşam, Evren ve Herşey", "Hoşçakal, Balık için Teşekkürler" ve "Çoğunlukla Zararsız". Sonuncusu Aralık başında çıkacak.

Günhan Kaytaz

MAC: Intel, kurbanın gözlerini bağla, ilk e-mail mektubumuzu cevaplıyoruz. Teknoloji çağına girmiş bulunuyoruz netekim. Hepimize hayırlı uğurlu olsun.

1) İş ciddiye binince gerçekten Us Navy Fighters şu anda en uygun seçenek ama şu anda lafının da altını çizmek lazım. Pek yakında (üç vakte kadar) US Navy Fighters 97 çıkacakmış, bir de kenarda köşede kalleşçe bekleyen Falcon 4.0 var. CD'lere çok para saymak lazım, istersen birazcık daha beklesin, bunlar çıkınca bir daha konuşalım.

2) Ne yalan söyliim, gerçekten harbi bir adventure yok. Bekliyoruz bakalım, Monkey 3 haberleri gelmeye başladı, madem tam tavsiye istiyorsun bunun için de beklicen (bir şey duyarsam e-mail atarım).

3) Dungeon Keeper grafik olarak süper, kalite olarak süper, konu olarak zaten süper (bence fikir, yani nasıl desem, süper) ama napalım işte çıkamadı bir türlü. Ekim demişlerdi.

4) Ben de severim hava trafik kontrol oyunlarını ama bu bahsettiğin oyunu oynamadım. En son Mindcape'den Flughafen diye bir oyun (demo) oynadım ve çok hoşuma gitti (high-res'de daha bir güzel ve stresli oluyor).

5) Diamond gibi güzide bir şirketten bunu beklemezdim. O kartta bildiğim kadarıyla gayet yakışıklı bir kart. Sana tek tavsiyem, belki yapmışsındır ama, oyunu yeniden install etmen olacaktır.

6)Yerden göğe kadar haklısın, kaç aydır uğraşıyoruz, kimse kimseyi ikna etmeyi başaramadı, isterseniz (okuyucular bile şikayet etmeye başladığına göre zamanı geldi) artık vaz geçelim (son söz benim, Warcraft daha iyi!).

7) Bilmiyorum ama ankete göre okuyucuların %43'ü yazarların samimi olması ve genel atışma tantanasının en çok hoşlarına giden şeylerden biri olduğunu söylemişler. 64'ler işine gelince, Omay'la dalga geçerdik (hala geçeriz), ama o kendi çapında mavra tombul bir insandı, Serkan ise gerçek bir salak. Şimdi insan salak bir insana salak dediğinde düzeysiz gibi olabilir ama doğru olduğu da kesin. Ne diyelim, özürlü diyip, özürlüleri mi kızdıralım?

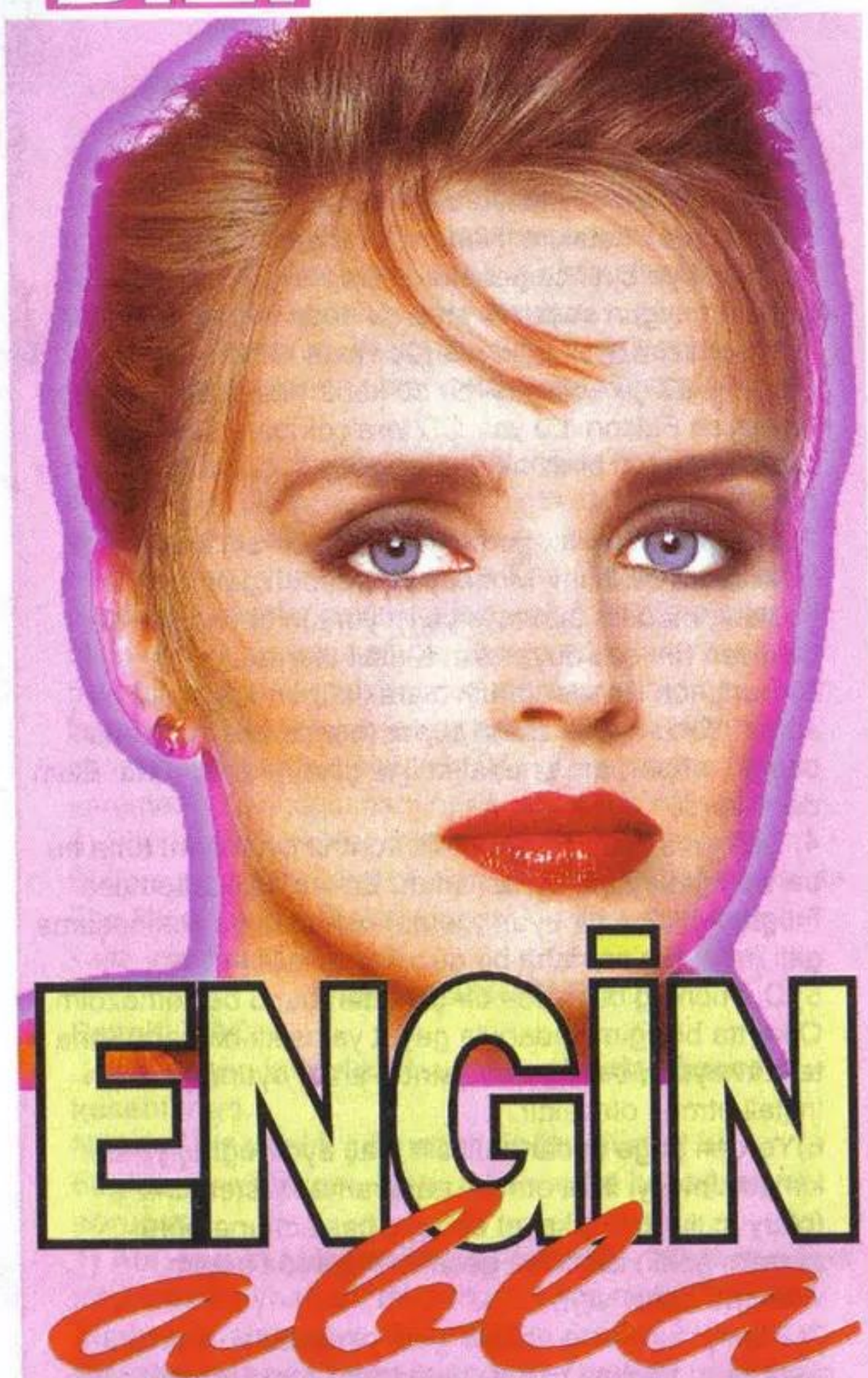
8) Z konusunda yalnız kalıcam sanıyordum, bir sürü mektuptan Z'nin beklenildiği kadar iyi çıkmadığı lafları çıktı. Çocuklar ben sizi uyarmadım mı? Sırf bana haklı olma zevkini tattırtmak için yaptıysanız sağ olun (haklıydım ama di mi?).

9) Hepiniz almalısınız, ve hepiniz okumalısınız. Bugüne kadar hep 'Don't Panic' esprileri yapıcam, kimse anlamaz diye yapamıyordum. Türkçe'ye çevirince ne kadar güzel olurlar emin değilim ama yine de bence SF/komedi türünün en güzel kitapları bunlar.

Intel hızlı hızlı yazıyı kaydet, Emin bekliyordur şimdi. Bu ay da zamanında çıkamadık, bakalım yeni Pentium güçlerinle gelecek ay başarabilecek miyiz?

Murat'Beheaded'ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İş Hanı No: 2/5
Beşiktaş, 80690, İstanbul
(trafikte takılırdık saatlerce)

mac@gsmnet.com



Yaz biterken hüzün dolar insanın içi, gözyaşlarıdır doğanın dökülen yapraklar falan diyicem, moraliniz bozulacak, salya sümük ağlayacaksınız. Hem ben öyle 'patron baskısıyla mavrayı bıraktı, ciddi ciddi yazıyor' dedirtmem kendime. Salak Burak'a sataşırım azıcık (hak ediyor), azıcık da salak ötesi Serkan'a (bir şey demiyorum, siz her şeyi biliyorsunuz). Canım okuyucularımdan da biraz mektup gelmiş, onları da cevaplarım. Ne yapayım, benim olayım bu (misyon hesabı!). Light, Camera, Action!..

Değerli Engin Hanım;

Ben Oğuzhan, daha önce Denizli de eğitim fakültesi öğrencisiydim, şimdi ise Artvin'in bir köyünde öğretmenim (1 aydır).

İşte sorular, yanıtlar, öneriler...

1- Derginizi Denizlide sürekli aldım, burada bulamıyorum. Dergi Artvin'e gelmiyor mu? Geliyor da ben mi görmüyorum? (kör öğretmen)

2- Cyrix işlemcilerin İntel işlemcilere göre ne gibi avantaj - dezavantajları var. Cyrix işlemcileri tavsiye eder misin?

3- Öneriler: Derginin boyutunu A4 yapmayın, onun yerine sayfa sayısını arttırın, disket oyunlarına daha çok yer verin, bir Amiga köşesi açın (ısrar ediyorum), Serkan'ı dilenciye verin (dilenci ölsün).

4- Bana güzel oyunlar tavsiye eder misin? (platform, arcade, Dune 2 gibin vs.)

Tekrar görüşmek üzere...

Oğuzhan 'doğuştan romantik' Sarıtaş

Canım Oğuzhanım;

Bak şimdi nasıl duygulandım, büyümüş de adam olmuş, muallim olmuş başımıza. Aferin sana be...

1- Olmaz, olamaz öyle bir şey, nasıl gelmezmiş Artvin'e dergi. Senin göremiyor olma ihtimalin çok yüksek bence (kör öğretmen doğru tesbit herhal).

2- Cyrix 686'yı ben tavsiye etmiyorum (dergide kullanmak üzere aldık ama hiç memnun kalmadık ama 7-8 ay oluyor, belki hataları düzeltmişlerdir). Onun yerine AMD K-5'i öneririm.

3- Derginin boyutunu A4 yapmak artık şart oldu çünkü bayilerde boyutu küçük - kolay çalınıyor diye arkalara saklanıyor. Böyle olunca dergiyi sadece bilip adı ile isteyenler alıyor. Bir de "böyle minicik dergi mi olur?" diyen önyargılı potansiyel okur var. Dergide açıklanan CD oyunlarının çoğunun disket versiyonları zaten var (cd rip olarak). Oyun firmaları artık disket için pek oyun da yapmıyorlar çünkü CD geniş. Kafasına göre sesi, animasyonu, datayı dolduruyor. Zaten oyun iki disketi geçince CD firmalar için daha ekonomik bile oluyor. Amiga köşesi A4 olunca olacak. Herhalde bir Serkan türevi olan Zebani (Zabani de olur!..) yazacak. Bana Serkan deme, tam yemek yiyecektim, iştahım kaçtı (dilencinin de kaçar yazık). Eeee... İşte böyle, siz isteyin biz yapalım.

4- Platform: Alcatraz, Rebel Runner, Fox. Arcade: Doom gibin'se Duke 3D. Dune 2 gibin: Warcraft 1, Warcraft 2, Warcraft 3 (çıkmadı ama çıkınca mutlaka alın!). Bir de Virtua Fighter var. Mutlaka alın, oynayın (çok zevkli ve kazançlı. Ben Levent'i (Yarlı) ve Serkan'ı (salak) hem dövüp hem de Cappy'lerini içiyorum (en çok meyve, en çok lezzet hesabı).

Muhterem Engin Abla;

Derginiz Game-Show'u 4.sayısından beri kesintisiz takip ediyorum ve tüm yazıları (açıklamalar, köşeler) beğeniyle takip ediyorum. Müsaadenizle soruma geçmek istiyorum:

Son zamanlarda gerek bilgisayarcılarda, gerekse dergilerde (hatta sıkça sizde de) bir "CD Rip" tir gidiyor. Nedir bu CD Rip, lütfen beni bu meraktan kurtarın.

Cemil 'buraya yazılanlar ne ola ki?' Sabah

Sevgili Cemil;

CD Rip, bir CD oyununun diskete çekilmiş halidir. "Hiç farkı olmuyor mu?" diyebilirsiniz, tabii ki var. Mesela CD Rip lerde CD Audio olmuyor (haliyle). Böylece oyunların en etkileyici yanlarından biri olan müzik olayı olmuyor. Bazı oyunlarda ise oluyor ama az oluyor (örneğin C&C gibi CD sinde 11 müzik, disket versiyonunda 3 müzik var). Bir diğer fark da animasyonlar. CD de oyunun herhangi bir yerinde (bölüm sonu olabilir mesela) muhteşem animasyonlar karşınıza çıkabiliyorken, disket versiyonunda karşınıza kuru bir resim çıkıyor veya hiç bir şey çıkmıyor. Bir de diğer atraksiyonlar var, örneğin Fifa'96 da maçı spikerin anlatması gibi. Eğer bunlardan vazgeçebilirseniz, paranız da varsa CD alın, yoksa CD Rip'e talim edin.

Sevgili Engin Abla;

Bu Game-Show'a olan ilk mektubum. Ancak Game-Show'u ve seni eski sayılardan beri takip ediyorum. Böyle güzel bir dergiyi bizlere sunduğunuz için tüm EAL'li (Edirne Anadolu Lisesi) Game-Show tutkunları adına sizlere teşekkür ederim.

1- Siz Game-Show yazarları yemek falan yermisiniz, okula gitmek falan gibi alışkanlıklarınız var mı?

2- My Computer: P75, 8mb ram, 130 mb harddisk, SB 2.0 ses kartı, 4X CD Rom driver 1mb s3 trio 64 V+ ekran kartı. Açılışta bilgisayar CD Rom'u ve ses kartını yüklüyor. CD oyunlarını yüklüyor. Bu oyunların sesi de mükemmel. Ancak CD Rom'um müzik CD lerini okumasına rağmen (ışığı yanıyor), hoparlörlerden ses

gelmiyor. Neden ben de herkes gibi bilgisayarımdan müzik dinleyemiyorum?
3- Windows'a girince şöyle bir mesaj geliyor: ES1688WN.386 Initialization Error! ES1688WN.386 has dedected audio hardware that is notAudio Drive compatible. Please check your software - hardware configuration and restart your computer.
Bu, bu, nedir bu?!..,
4- Ekran kartım 1 mb s3 trio 64 V+. Windows setup'umda bir sürü seçenek var ama ben en fazla 800x600 çözünürlüğü görebiliyorum. Daha yükseğini seçtiğimde Windows sapıtıyor. Neden?
Bora Soysal
Sevgili Bora kardeşim;
Senin bu yatığın iş mi şimdi? Edirne dedin, canım acayip peynir helvası çekti. Şimdi olsaydı da, sıcak sıcak yeseydik.
1- Sık olmamakla birlikte evet.
2- Sorun çok büyük bir ihtimalle audio kablosundan kaynaklanıyor. Kabloyu ya ters takmışsın ya da kablo bozuk.
3- Windows'a farklı bir ses kartının disketini install etmişsin (büyük bir ihtimalle Power Sound veya Sound Vision). Windows açılırken bu kartı arıyor ve bulamıyor, bulamayınca da hata veriyor.
4- Monitör'ün daha yüksek çözünürlükleri desteklemiyor.
5. ve 6. Sorularını yanıtlayamıyorum (maalesef oyunlarla pek ilgilenemiyorum).
Sevgili Engin Hanım;
Yakın zaman içinde bir Printer almayı düşünmekteyim. Kaliteli bir çıktı yanında uygun fiyat da tercih sebebim olacak. Bana ne gibi bir tavsiyeniz olabilir.
Av. Özcan Ünlü
Saygıdeğer Özcan Bey (hanım olabilir mi acaba?!..)
Evler ve orta yoğunlukta ofisler için en uygun modeller inkjet (deskjet) printerlerdir. Kaliteleri yanında fiyatları da fevkalade tatminkardır. Eğer çok fazla çıktı alacaksanız (günde 25 - 30 sayfa gibi) laser printer almanız çok daha mantıklı olacaktır çünkü laser printerlerin sayfa başı baskı maliyeti daha düşüktür.
'Ormanda yürüyordum yol ikiye ayrıldı, ben az çiğnenmiş olanı tercih ettim' demiş adamın biri. Ne güzel demiş öyle. Biz öyle yaptık, halimiz ortada. Ama bana sorarsanız bu zevki hiçbir şeye değişmem. Paşa paşa yaşamak istiyorsanız Siz öyle yapmayın ama "hayattan zevk almak istiyorum, heyecan istiyorum" diyorsanız sizi de aynı yola bekliyoruz.
Artık öğrendiniz herhalde, Game-Show bir dahaki aydan itibaren A4 olarak karşınıza gelecek. Bu da maliyetlerimiz tam iki katına çıkacak, iki kat daha fazla zamanımız gidecek falan demek. Bütün bunların üstüne batmak hiç de hoş olmaz herhalde. İşte olayın bu aşamasında bizim kadar sizlere de görev düşüyor. Haydi göreyim sizi...
Bir dergi çıkartmaya niyet ederseniz:
☒ Hemen vazgeçin.
☒ Eğer hala ısrarlıysanız, öyle renkli olsun kağıt güzel olsun diye kendinizi yırtmayın.
☒ Serkan gibi salak bir arkadaşınız varsa sakın kadroya dahil etmeyin, hatta derginizden bile bahsetmeyin.
☒ Hele A4 olayına hiç girmeyin (ne olur ne olmaz).
☒ Hemen beni arayın, yazı falan yazarım (hala akıllanmadım).
☒ Siz bize bakmayın. ☒ENGİN 'NE DESEM BOŞ' ABLA

Şimdi tam vakti, alın kağıdı kalemi elinize... Yazın dertlerinizi, dermanınız olayım :
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, ISTANBUL

YENİLİK
ARS ELEKTRONİK
LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.
OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.
10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı günde CD Çekimi Yapılır.
ARS Elektronik Tel & Fax: 0216 337 35 97
Osman Ağa mah.Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL

CHEATS

Biraz da gündelik hayattan: Okuldan GameShow'a gitmek için otobüs beklerken, evimin kapısının önünden geçen ve iki sene de bir rastlanan 40A otobüsü geçer ve sen iki sene boyunce beklediğin otobüsün arkasından öküz gibi bakarsın... Kaldırımda karşıdan üzerine doğru yürüyen güzel kız hiçbir zaman sana bakmaz, baksa da bi bok olmaz... 60 dakika boyunca meşin yuvarlağın peşinde tepişirken ne evdeki karını ne yarınki imtihanını ne de ayın 10'una yetişemeyecek derginin film çıktılarını düşünürsün... Otobüste yanındaki adamın sigara içmediğine sevindiğiniz oldu mu hiç?

☒Mert Topçu.

Afterlife

İtiraf edeyim ki geçen ay aşağıdaki ilk cheat'i denedim ve çalışmadığını gördüm. Bu ay aşağıdaki ikinci cheat'I buldum ve denemedim. Ben her iki cheat'I de samimiyetinize sığınarak bu ay yayınlıyorum. Birinci cheat (denediğim ve çalışmayan, siz de bir kez deneyin derim):

$@!: 10 milyon pound kazandırıyormuş ve yalnızca 5 kez yapılıyormuş yoksa başınıza iş açıyormuşsunuz.

SAMNMAX: Hepsi büyük harfle olmak koşulu ile 3 kez yazarsanız gizli kötü bir cheat -miş yine.

İkinci cheat (denenmemiş, bakir bir cheat anlayacağınız):

Shift'e basılı tutarken **421** yazın. Yazınki paranız artsın. Bu cheat'I de çok kullanırsanız cehennemi boyluyorsunuz.

rayman

Amma da garip kodlar bunlar yahoo.com:

kom0ogdk : 5 hak.
trj8p : 99 hak.
86e40g91 : 10 eşya.
en5gol2g : Tüm power'lar.
2x2rmfmf : Altın Vuruş.
o8feh : Bir sonraki bölüme atlama.
4ctrepfj : 6 dünyaya da giriş izni.
b76b7081 : Gizli Breakout oyununa giriş.

WarWind

ENTER'a basarak aşağıdaki cheatleri girebilin:
!the sun also rises: Savaşın sisi üzerinizden kalksın.
!golden boy: 5000 kaynak.

TRACER

CTRL-SHIFT-V: Virüs olayını kapatır.
CTRL-SHIFT-G-#: # bölümüne atlama.

HAVOC

Bu ay bayağı verimliyim doğrusu. Ufak tefek cheatler de olsa yolumuza devam.
Aşağıdaki cheat'leri kullanmadan önce TAB'a basın, ve:

SSS: Shield'lerinizi ağzına kadar doldurur.
AAA: Cephanenizi doldurur.
MMM: Isı güdümlü roket (miş).
VVV: Fazladan araç.

ŞİŞLİ AMİGA CENTER

PC / AMIGA & CD- ROM

OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM

! DAHA UCUZU YOK !

450 DİSKETLİK
CD-OYUN ARŞİVİ 55$

CD OYUN : 18$

☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, C-64 CD-ROM OYUNLARI, EN İYİ VE EN YENİ OYUNLAR
☺ PC, C-64, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ
☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR
☺ HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR SATIŞI, TAMİRİ
UPGRADE'LER VE YAN ÜRÜNLERİ

Tel: Adnan Birim
(212) 2317547
(212) 2251840

BİLGİSAYARCILAR TOPTAN OYUN SATIŞI

Dericiler Sok. No: 123/A Pangaltı - Kurtuluş - İstanbul

TARİF: Harbiye Ziraat Bankası yanındaki sokağın alt caddesinde bulunan 'Türk Petrol'ün solundaki toprak yoldan çıkınca veya Kurtuluş Caddesine girişte, soldan ikinci sokak 'Seymen Sokağı'na girip, sokağın bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinilebilir.

Creature SHOCK

Aşağıdaki komutları Dos komut satırından (oyunun dir.'sinin içindeyken tabi) yazarsanız (ve tabi cheat çalışırsa!) oyunun 4 bölümüne de giriş izni alabilirsiniz:

DEBUG CREATURE.SET [Enter]
L [Enter]
E 0108 03 [Enter]
W [Enter]
Q [Enter]

eradicator

Bu ay tam bir NEWS sayfası oldu. Geçen ayın NEWS köşesinin Fax bölümünde boy gösteren Eradicator'un demosu için geçerli olan kodlar aşağıda.

\FUSHIPI :Yenilmezlik.
\GUNS : Silah ve cephane sorununa son.
\BLOODLUST: Bonus silahlar.
\TUNNEL : İçinden geçebileceğiniz ve geçemeyeceğiniz duvarlar değiş-tokuş olur.

BigBEN

Şu bilmem kaç yıllık ömrümde (neden bilmem kaç dedim ki - yoksa yine bir doğum günü, yeni bir yıl, yine bir yıl olduğu için mi) neyse baştan alayım. Ctrl-C, Ctrl-V

Şu bilmem kaç yıllık ömrümde kaç arkadaşım gözlerimin önünde öldü biliyor musunuz ? Çok, hemde çok. Hepsi de pırıl pırıl, dinamik, hayat dolu, ileriye parlak gözlerle bakan tiplerdi. Geyik yapmıyorum, emin olun ki böylelerdi. Fakat hepsi ama hepsi öldü ve bir çoğu da ölmeye devam ediyor. Bu yazımın amacı bundan sonra bu bataklığa saplanabilecekleri, bataklığa yeni batmış olanları bir nebze olsun uyarmak, düşündürmek, kendilerine getirmek.

Peki neden genç yaşta bitti, tükendi, kendilerinden geçti bu çocuklar ? Neden ??? Neden güçlü olamadılar, neden kendilerini, isteklerini, bireyliklerini ortaya koyamadılar?

Hepsi de bu ölüm yolculuğuna aynı şekil de başladılar. Biri bile farklı bir yön seçmedi. Fakat hastalığın ilerleyen seviyelerinde hepsi de aynı lafı söyledi ve artık ölümü kabul ettiler. "Bilmiyorum, bilemiyorum".

İşte bu laf, bu iki ufak laf, şöyle bir bakınca hiç bir şey ifade etmeyen iki minik kelime. Allahım neden...???

Tabii herkes ölmedi bu yolculukta. Fakat kalanlar da neutron bombası yemiş gibi dolaşıyorlar. Kanserli veya sakat. Kolları kopmuş, ayakları tutmuyor. Bir nevi zombie.

Eğer sizin de benim gibi, bu yolda karanlığa ilerleyen arkadaşlarınız varsa, lütfen onları kurtarmaya çalışın. Onlara yardımcı olun, sahip çıkın. Peki nasıl bileceksiniz böyle bir arkadaşınız olduğunu? Olay basit. Belirtiler şunlar.

Arkadaşınız ilk başta çok mutludur. Ne sizi tanır, nede başkalarını. Birşeyler yapmak istersiniz, kabul etmez, paylaştığınız zamanlar gittikçe azalır. İşte hastalığın başlangıcı. Neyse zamanla, ama bu zaman kişinin karakterine göre değişir, yani zayıf, sessiz, kendini ortaya az koyabilen bir insan ise bu süre 2 yıl ile 5 yıl, daha güçlü bir insan ise 8 ay ile 2 yıl arasında değişir, kişi iyice hayattan kopmaya başlar. Fakat aynı zamanda da sizinle bir şeyler yapmak ister. Gerekli gereksiz her olaya sizinle katılmaya başlar. Fakat siz görürsünüz ki arkadaşınız eski arkadaşınız değildir. Ne espri gücü kalmıştır, ne bir şey yapma isteği nede yaşama sevinci. İşte artık yavaş yavaş ölüme yaklaşmaktadır kişi.

İşte bu noktada tam bu noktada olaya müdahale edilirse, -dışarıdan veya kişi kendisi- tedavi ile düzelebilir.Müdahale edilmez ise her şey biter. Arkadaşınıza giren virüs onu yemiştir, bitirmiştir. Yaklaşırsanız sizi de yer.

Yaa işte böyle, işte hayat böyle boktan bir şey.

Ama emin olun ki çözüm "bilmiyorum, bilemiyorum" değil. Bileceksin arkadaşım. Bileceksin. Zayıf mısın, beyinsiz misin, nesin. Bileceksin, ne gibi bir bokun içine girdiğini bileceksin. Bileceksin ki ders alasın. İleride bu tip hataları yapmayacaksın.

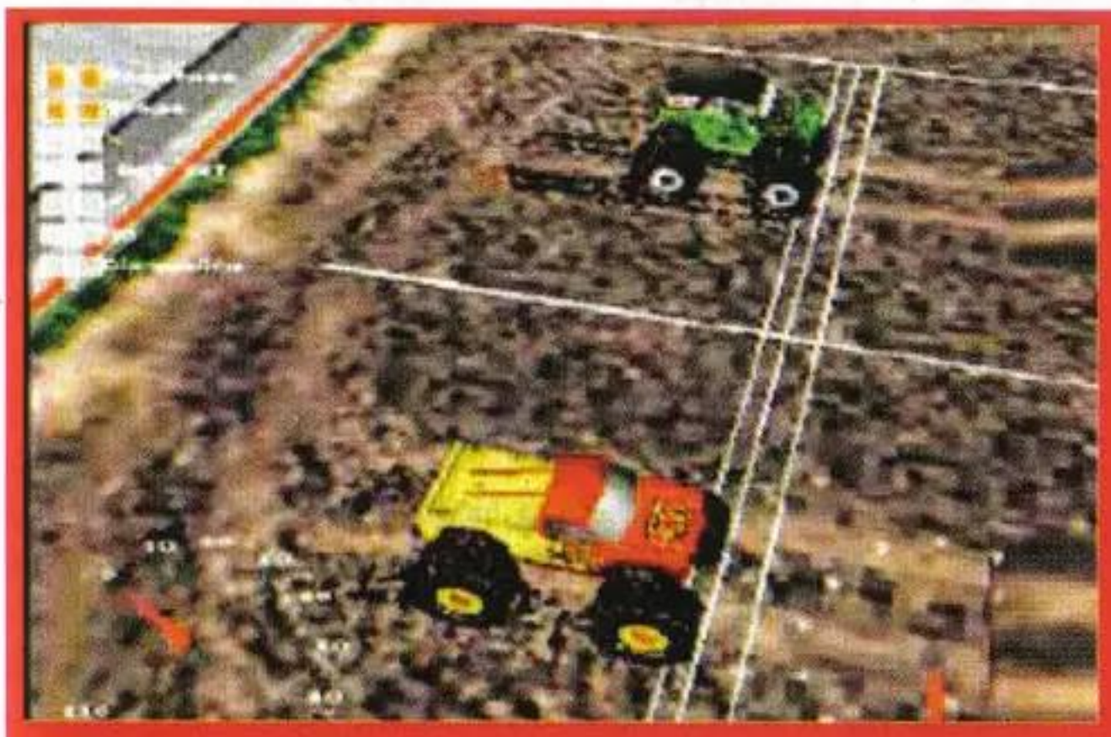
Bu hatayı düzeltemezsin. Belki kendini biraz düzeltirsin. En azından arkadaşlarına karşı. Kendini, hayatını kaybettin belki ama bizi kaybetmezsin en azından. Çıkart şu siyah gözlüğü başından, bari bakarak savaş. Gör sana darbe vuranları.

"I THOUGHT I KNEW IT ALL"

KUSMUK 2a : Beni oylarıyla en sevilen 2. Yazar seçenler de seçmeyenlere de teşekkürler.
KUSMUK 2b : Okuyucu Mavra yapmayan bir yazar olarak beni ödüllendirdi. Mavra yapanlar hak ettikleri yerdeler.
KUSMUK 2c : Serkan ile maç yaptık ve gördüm ki o SALAK değil. Sadece numara yapıyor. Ama yaptığı numara çok salak.
KUSMUK 1 : Emin, Zabani & Ebru, bu hafta sonu sinemaya gidek mi??? (Only 4 of us)
see'ya next time, we love'ya istanbul. Goodnight. Thank youuuu

DEADLOCK

Yine geçen ayın NEWS köşesi konuğu Deadlock ile ilgili cheat yerini tutabilecek bir numaramız var. Hep dediğim gibi News köşesi gibi Cheats köşemiz var ama yaranamıyoruz millete.
Oyun sırasında, her turn sonunda End Turn tuşuna basınca oyun kaldığınız yeri Autosave.Sav isimli bir dosya şeklinde save ediyor. Eğer yapılacak bir savaş varsa yeni turn'un tam başında savaşı yapacaksınız. Eğer sonuçtan memnun kalmazsanız Autosave.Sav oyununu tkrar yükleyin ve tekrar savaşın. Büyük bir ihtimalle savaşın sonucu farklı olacaktır. Random olayı. Farkında olmadığımız rastlantılardan dolayı savaşın sonucunu tahmin etmek hemen hemen imkansız ama şansınızı bir kaç zorlayarak en iyi sonuca ulaşabilirsiniz.



MONSTER TRUCK MADNESS

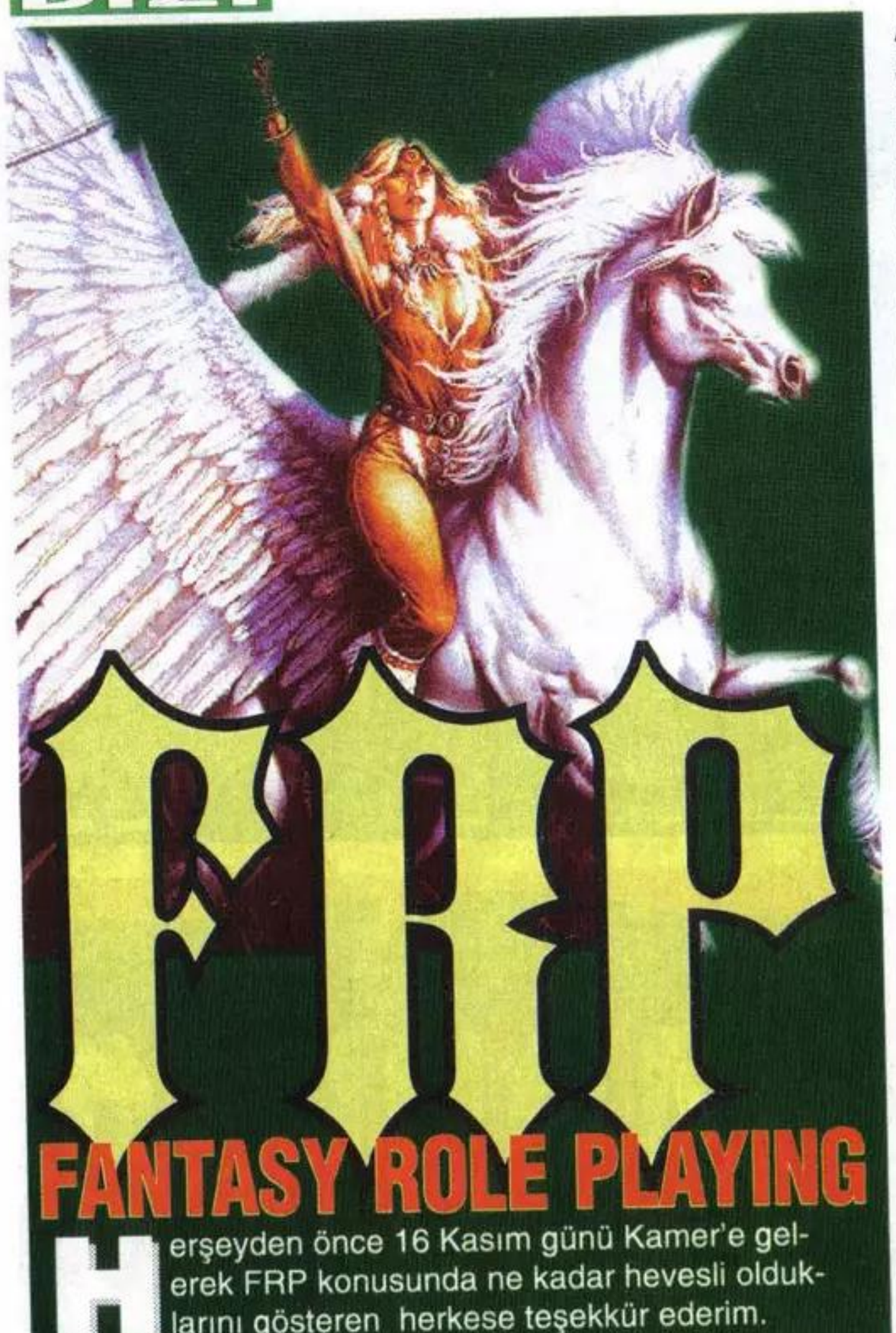
Geçen ay NEWS köşesinin konuğu bu ay da bizim köşemizin konuğu. Oyun daha bilgisayarcınıza ulaştı mı bilmiyorum ama cheat'i bana ulaştı.
TREX: Öküz gibi bir kamyonda yarışacağınıza büyük araba yutan bir dinazorla yarışın.
CTRL+3 ile de takip görüşüne takılabilirsiniz.

SHELL SHOCK

Görev sırasında ESC'ye basın ve "ratty rat ratty" yazın. Yazın ki yenilmezlik yeteneğiniz (diyor Zebani) olsun

HARVESTER

Harvester Of Sorrow değil tabi:
BRUCE: God cheat'lerinin de derin bir felsefesi var, düşününce.
NICK: Sağlık cheat'i için ne garip bir seçim.
MURDERER: Ekıstradan bir silah.
SON OF SAM: Ekıstradan bir eşya.
DUSTIN: İlk bölüme atlama, ekıstradan.
BOSTON STRANGLER: Ekıstradan ikinci bölüm.
HELTER SKELTER: U2'dan bir bukle. Üçüncü bölüm.
CHARLES MANSON: Ekıstradan da olsa son bölüm.



FRP

FANTASY ROLE PLAYING

Herşeyden önce 16 Kasım günü Kamer'e gelerek FRP konusunda ne kadar hevesli olduklarını gösteren herkese teşekkür ederim.
Geçen ay da yazdığım gibi, artık mektuplardan başka büyülerden, büyülü eşyalardan ve AD&D dünyalarında olan, eski yeni, önemli ve ilginç haberlerden bahsedeceğim.
Bu ay, artık basılmayan Forgotten Realms Adventures, artık ikinci eli bile zor bulunan ve benim iki senelik bir uğraştan sonra bulduğum Magister'daki bazı büyülerden ve büyülü eşyalardan söz edicem.
Büyüleri okurken Range, Component gibi şeyler görüceksiniz. Bunlar, Range: Büyü en fazla bu kadar mesafe uzaktaki hedefi etkileyebilir, Components: V- Mistik ve büyülü sözler, S- Büyü enerjisini şekillendirmek için yapılan el ve/veya kol hareketleri, M- Büyü için gerekli materyaller, Duration: Büyünün aktif kalma süresi, Casting Time: Büyünün yapılış zamanı (Bu sayı savaşta atılan initiative zarına eklenir), Area Of Effect: Büyünün etki alanı ve Saving Throw: Büyünün saving throw'a izin verip vermediği, veriyorsa da başardıktan sonra yarı zarar mı verdiği yoksa hiç zarar verip vermediğinden bahseder.
Bulduğum bazı güzel büyüleri ve büyülü eşyaları sizin gözlerinize sunmak için sahneyi onlara bırakıyorum ve bu bilgileri bu sayfalara yazmamın hiç kimseye sorun çıkarmamasını dileyerekten kenara çekiliyorum...

2. Seviye Büyüler:

Agannazar's Scorcher (Evocation)
Range: 20 yards
Components: V,S
Duration: 2 rounds
Casting Time: 3
Area Of Effect: 2-foot by 60-foot jet
Saving Throw: None/Half
Büyünün tamamlanmasıyla beraber büyücünün parmak uçlarından belli bir hedefe doğru 2 foot genişliğinde, 60 foot uzunluğunda bir çizgi halinde ateş çıkar. Büyüden etkilenen hedef (ki bu sadece 1 kişi olabilir) 3d6lık zarar alır ve bunun saving throw'u yoktur. Büyü 2 round sürdüğü için hedef hala etki alanı içindeyse gelecek round yine 3d6lık zarar alır. Tabi kurban 2. roundun başında büyücüden 20 yard uzaklaşabilir veya ateşe dayanıklı birşeyin arkasına saklanırsa hiç zarar almaz ama böyle olması durumunda büyücü büyüsünün hedeefini değiştiremez.
Aynı zamanda bu büyünün etki alanında kalan diğer kişilerde 2d8lik zarar alırlar. Bunun saving throw'u vardır ve eğer başarıyle yapılırsa zarar 1d8 olur.
Agannazar's Scorcher etki alanındaki yanıcı maddeleri tutuşturabilir. Yalnız büyücü istesede istemesede bu büyü 2 round sürer yani büyücü ikinci roundda başka hiçbir hareket yapamaz.
Snilloc's Snowball Swarm (Evocation)
Range: 10 yards/level
Components: V,S,M
Duration: Instantaneous
Casting Time: 2
Area Of Effect: 30-foot radius
Saving Throw: 1/2
Bu büyüyle büyücü menzili içindeki bir noktadan kartopları çıkmasını sağlar ve bunlar 30 footluk bir alanda bulunan herkese çarparlar (Etki alanı içindeyse büyücüde buna dahil). Bu şirin kartopları kerkese büyücünün seviyesi kadar d3 lik zarar verir ama maksimum zarar büyücünün seviyesi ne olursa olsun 8d3 tür. Ateşten yaratılmış yaratıklara yaptışı zarar daha fazladır. Bu zarar d3 değil d6 dır. Yani bunlara verilecek maksimum zarar 8d3 değil 8d6 dır.
Snilloc's Snowball Swarm fireball gibi hacmini doldurmaz veya odanın başınıza çökmesine sebep olmaz. Düşük seviyedeki kullanışlı büyülerden biridir. Saving throw'u vardır ve başarılırsa kartopları yarı zarar verir. Materyali ise ufak bir buz kütlesi veya bir tane inci.

3. Seviye Büyüler:

Ghost Armor (Conjuration)
Range: Touch
Component: V,S,M
Duration: 1 round/level
Casting Time: 1
Area Of Effect: 1 creature size H or smaller
Saving Throw: None
Player's Handbookda ki Armor büyüsünün biraz daha gelişmişi olan Ghost Armor, büyücünün üzeründe transparan bir Plate Mail oluşturur ve AC'yi 3'e düşürür. Büyücünün Dexterity'si ve diğer büyülü koruma şeyleri (yüzük, pelerin dahil fakat büyülü zırh veya bracers dahil değil) AC'yi 3'ten aşağı düşürmek için kullanılabilir ama büyücünü AC'si zaten 3 ise bu büyü işe yaramaz. Ghost Armor büyücü üzerinde hiçbir ağırlık yapmaz ve büyü yapımını da engellemez. Materyali, daha önceden savaşta giyilmiş bir zırhın parçası.
Icelance (Alteration)
Range: 10 yards/level
Component: V,S,M
Duration: Special

Casting Time: 3
Area Of Effect: Special
Saving Throw: None
Bu büyü etrafta yeteri kadar buz yoksa (5 kg kadar) işe yaramaz ama eğer bir önceki round Ice Storm yaptıysanız kalıntılarını kullanabilirsiniz.
Bu büyü sayesinde büyücü buz parçacıklarının birleşerekten bir Lance (napiym, türkçesini bulamadım!) oluşturmasını sağlar. Bu daha sonradan büyücünün belirlediği bir hedefe doğru, büyücünün Thaco'su kullanılaraktan, +4 bonus ile (yani büyücünün Thaco'su 4 düşer) atılır. Hedef 5d6lık zarar alır ve bunun saving throw'u yoktur. Hedef sadece sersemlememek için spell'e karşı bir saving throw atar. Başarırsa sorun yok ama başaramazsa 1d4 round stun olur.
Icelance sadece düz bir doğrultuda atılabilir.
Iskaladığında, hedefe veya aniden önüne çıkan birşeye çarptığı zaman parçalanır.
Büyülere biraz ara verelimde size en sevdiğim büyülü eşyalardan birini tanıtayım...
Cloak Of Reflection: High Lady Silverymoon'un (ki bu kadın Alustrieldir (Wizard 24) ve Forgotten Realms dünyasındaki ünlü 7 kızkardeşten biridir)) Rangerlarını ve mesajcılarını korumak için kullandığı bu pelerinlerin nasıl yapıldığına ait sır, bunları yapan büyücü Irentaların ölmesi ile yok olmuş. Pelerinin en büyül özelliği kendisini giyen veye üzerine örtüldiği kişiye bazı büyülere karşı koruma sağlaması ve bu büyüleri geri yansıtarak yapana zınk diye geri göndermesi. Asıl önemlisi (gözlerinizi iyi açıp okuyun) bu geri yansıtılan büyülerden kaçma imkanı yok. Sadece ve sadece boyut değiştirerek bu etkiden kurtulabilirsiniz. Yani siz teleport ile kaçsanızda on yüz bin metre uzağa, o geri yansıyan büyü sizi napıp edip buluyor. Eğer o sıra üzerinizde o büyüye karşı bir koruma yoksa, Mystra sizi korusun. Şimdi bu pelerinin hangi büyüleri geri yansıttığı...
Magic Missile: Geldiği gibi geri yansır.
Shocking Grasp: Büyü yapana geri yansıyor fakat hiç zarar vermiyor.
Forget: Forget büyüsü geri yansırken biraz yamuluyor ve bir Confusion büyüsü haline geliyor. Asıl büyüyü yapan hiç saving throw atmadan sadece gelecek round için confuse oluyor.
Irritation: Büyüyü yapan eğer saving throwunu tutturamazsa kendisi Irritate oluyor.
Ray Of Enfeeblement: Yukarıdakinin aynısı.
Hold Person/Animal/Monster: Bu büyülerden herhangi biri pelerinli kahramanımıza atılırsa geri yansıyor ve yansırken de yamuluyor. Büyüyü yapan spell'e karşı saving throw atmalı. Başarılı olamazsa 2 round slow olur.
Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter: Büyüyü yapan saving throw atmalı. Tutturamazsa oturup kah kah gülmeye başlar.
Polymorph Other: Büyüyü yapan +2 bonus ile save etmeye çalışmalı. Aksi takdirde doğadaki tesbih böceklerinin sayısı artıcak demektir.
Feeblemind: Büyüyü yapan +2 bonusla save etmeye çaşılmalı yoksa hübele hübelee...
Color Spray: Büyüyü yapan save etmeli, aksi takdirde 1d2 round bayılıyor.
Entangle: Bu büyü alan etkili olduğu için geri yansımıyor ama pelerini giyen entangledan etkilenmiyor. Civarda başka insanlar varsa onlar bu ayrıcalıktan yararlanamıyorlar tabii.
Gökhan Habiboğlu... Seninle aylardır konuşamıyoruz. Ben maalesef senin telefon numaranı kaybettim. Beni bir ara ararsan çok sevinirim.
Cenk Miroğlu... Merak etme bütün mektuplarını okuyorum. TSR'nin anlaşmalı olduğu firmalar çok. SSI ile hala anlaşmaları var. Interplay ve hatta Sierra bile FRP oyunları için kolları sıvamış.
Cyberpunk da güzel bir sistem ama benim oynamaya hiç vaktim olmadı. Oralarda Cyberpunk oynamak isteyen kimse varsa 0212- 2332333 den Cenk ile görüşsünler.
Fatih Koran... Vay, demek Temple Of Elemental Evil'ı oynamış adamsın. Büyüksün. O modül şu an ikinci el piyasasında 15-20 dolar arası bir fiyatla satılıyor. Bu arada Tanis de iyi bir karakterdi. Ruhu şaad olsun. Bu yazı geride bıraktığımıza göre, gelecek yaz İstanbul'a geldiğinde direk Kamer'e uğra ve sana bir grup bulalım. Tabi gelecek yaza kadar da bana mektup yazmaya devam et.
Cem Büyükakgül... Sayfa sayısının artması için dergiye bir baskın yapmana gerek yok (Gerçi yapsan çok hoşuma giderdi). Bulamadığın sayılar için tek yapman gereken Kamer'e uğramak.
Alican Serbest... Eski sayıları Kamer'de bulabilirsin. Eğer TSRden masaüstüne başlamak için bir set almayı düşünüyorsan, bu sana en az 80 pound'a patlar. Ama önce bir katalog istemeni tavsiye ederim.
Mersinde FRP için adam arayanlar veya Netrunner oynamak isteyenler, akşam saat 8den sonra 3251895 den Ulaş Bilgenoğlu ile kontak kursunlar. (Ulaş, sen şimdi oralarda kendine bir grup kurup ÖYS'yi de boşverirsen, benden çekeceğin var ona göre!!!)
Mektuplarım niye çıkmıyor diyenler... Unutmayın, mektuplarınız en erken, gönderildikleri tarihten 3 ay sonra cevaplanabiliyor. Benim mektubumu okumadın, küstüm sana, bana ne, bana ne olmasın lütfen. Bu konuda elimden geleni yapıyorum. Ve lütfen mektuplarınıza telefon numaranızı yazmayı da unutmayın, OK.
Yahu millet. Biz şimdi gelecek ay A4 çıkıyoruz. Harbi harbi çıkıyoruz yani. FRP sayfa sayısı yine iki olucak ama bu yinede daha fazla yer demek. İşte o zaman mükemmel olucak. Şimdi içime kurt düşmedi değil. Renkli çıktık batmadık, A4 çıktık ... Hadi hayırlısı. Bende şimdi oturup Fizik ve Analiz çalışayım bari. Ha bu arada, Difransiyel Denklemler sınavından yüz üzerinden iki almışım. Bundan da kaldık galiba. Herneyse, gelecek ay, cicili bicili A4 sayfalarında sizleri bekliyor olacağım.
Az daha unutuyordum... 14 Aralıkta yine dergideyim.
"May our Lady bless those who are too blind to see the light".

Muhammed "Nierdre" Dabiri
İskele Yolu Sok.
Somuncu Apt, No:14/6
81070, Suadiye/ İstanbul

Nierdre@ibm.net - Muhammed Nierdre Dabiri
İskele Yolu Sok. Somuncu Apt. No:14/6, 81070 Suadiye, İSTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Gel bakiim yavrum buraya, sen Plug and Play'i icad etmiştin di mi? Geç şu tarafa... Sen de gel güzelim, sen de yeni ürün yaptın da, üstüne Plug and Play yazdın di mi? Sen de ötekinin yanına geç bakalım. Dur bakiim sen nereye gidiyorsun? Sen de bu malı bize hemen takın çalışır diye satmadın mı? Yok öyle aradan sıvışmak, sen de dizil duvara. Şinciiik. Tuu al bu sana, tuuuu al bu sana, tuuuuuu al bu sana. Durun bitmedi, kolaymı öyle kurtulmak, yaktınız beni, ben de size bir hatıra bırakacam. Hazır olun bakalım, sincik ben size Plug yapacam, bakalım siz Play edebilecek misiniz? Hani ulan bu konfigurasyon dertlerinin sonu olacaktı? Hani her taktığımız anında konfigure olacaktı? Bir de utanmadan Windows'un başına bazılarını takmak için bilgisayarınızı kapatmaya gerek yok yazdınız (denemeyin sakın) di mi? Ulaaan, ne zaman bitrecek sizin yalanlarınız, çalışmayan özellikler için daha ne kadar ekstra para alacaksınız? Biz sizden hiç doğru dürüst hizmet göremiyecek miyiz? Yıkılın karşımdan! Yok vazgeçtim durun, herkes o süslü ürünlerini birbirine Plug edecek, ben de bakacam no'luyo suratınızın konfigurasyonu diye.

TERSO

Siz Yokken Aradılar. Notunuz Masanın Üzerinde Mavrası : Part 2

MEG: Frankfurt Belediyesi'nden aradılar. O kadar SimCity oynadık, Avrupa'nın en iyi yerleşim planlı şehrini yaptık, her yere tabela koyduk. Yine de kaybolmuşsunuz. Ödülünüz hazırmış.

MAC: Frankfurt Belediyesi'nden aradılar. Beceriksizlere göre yeni haritalar basılmış, gelip alsın da kaybolmasın Frankfurt sokaklarında dediler.

ENGİN ABLA: Sizi bir bey aradı. Elinde size ait çok enteresan resimler varmış, bu resimler ile ilgili acilen sizinle görüşmesi varmış, bütün TV kanallları haber bekliyormuş, gelince hemen arasın dedi.

SERKAN: Miss Dennisse aradı. Bu Şamo olayından sonra evdeki kedi size aşık olmuş. Bir ipte iki cambaz oynamazmış. Onun için bir daha görüşmeyecekmişsiniz.

MERT: Ömer Hayyam Bey aradı. Onun şiirlerini kullanıp hava atıyormuşsunuz. Tayini çıkar çıkmaz sizinle hesaplaşacakmış.

TIMUR: Eşiniz aradı, bu böyle gitmezmiş, kendinize çeki-düzen verecekmişsiniz, iletin dediler.

NEDEN ?

1) Allah'ım neden? Ne günah işledik te Serkan'ı başımıza verdin.
2) Neden kadın kısmına hiç güven olmaz?
3) Neden Engin Abla namusuyla yaşamıyor?
4) Neden Timur hiç bir zaman, hiç bir şeyi bir kerede anlamaz ya da anlamıyor taklidi yapar?
5) Neden Mert bu kadar değişti?
6) Neden Levent'in sesi boru gibi?
7) Neden biz A4 çıkmaya karar verdik?
8) Neden Efe'nin modemi yok?
9) Neden Game-Show hakkettiği yerde değil?
10) Neden ben bu listeyi 10 madde yaptım?

ŞAMO`nun İNTİKAMI

Şamo abi, Serkan sana yanlış yapmış, na'palım ona abi? Soyun şunu cıbıldak yapın, sonra da açın pencereleri, makarena yapacak, bütün Beşiktaş da onu seyredecek (gerçek hikaye).

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) FORMULA1 GP2
2) Z
3) SETTLERS 2
4) C&C
5) WARCRAFT 2
6) MEGAPACK 7
7) CIVILIZATION 2
8) FLIGHT SIM. 5.1
9) HUGO 3
10) WORLD OF COMBAT

TOP 10 TÜRKİYE

1) DEADLY GAMES
2) STRIKER'96
3) KICK OFF 96
4) VIRTUAL FIGHTER
5) STAR CONTROL 3
6) CELTIC
7) Z
8) TIME COMMANDO
9) NEED FOR SPEED 2
10) FORMULA 1 GRAND PRIX 2

PENCOM COMPUTER CENTER

VİŞNE SOK. 25/A PENDİK-IST. TEL&FAX : 0.216.375 3614

İDDALIYIZ.!.CD OYUNLARINDA EN İYİ FİYATLARI BİZ SUNUYORUZ...

ORJINAL CD OYUNLARI I

OYUN ADI	CD	TL(000)	OYUN ADI	CD	TL(000)
11TH HOUR	4	3.300	MAABUS	3	3.000
ADAM	1	2.000	MAXIMUM ROAD KILL	1	2.000
AFTER LIFE	1	2.000	MILITARY SIMULATION	1	2.000
AH 64-D LONGBOW	2	2.600	MORTAL KOMBAT 3	1	2.000
A.T.F.	1	2.000	MTV CLUB DEAD	1	2.000
BACK TO BAGHDAD	1	2.000	NBA 96	1	2.000
BAD MOJO	1	2.000	NEED FOR SPEED	1	2.000
BATMAN FOREVER	1	2.000	NEED FOR SPEED PLUS	1	2.000
BATTLE ARENA TOSHIN.	1	2.000	NEIGBORHOOD	1	2.000
BATTLE DROME	1	2.000	NHL POWER PLAY 96	1	2.000
CATFIGHT	1	2.000	QUAKE	1	2.000
CEASAR 2	1	2.000	PHANTASMAGORIA	7	4.500
CHESSMASTER 5000	1	2.000	PHYCHIC DETECTIVE	3	3.000
CHRONICLES OF THS S.	2	2.600	POLICE QUEST : SWAT	4	3.300
CIVIL WAR	1	2000	RAEVEN PROJECT	2	2.600
CIVILIZATION 2	1	2.000	RIPPER	6	4.000
COMMAND & CONQUER	2	2.600	ROMANCE 4	1	2.000
C & C COVERT OPER.	1	2.000	SCRAMER	1	2.000
CONQUEST OF THE N.W.	1	2.000	SETTLERS 2	1	2.000
CRITICAL PATH	1	2.000	SIM ISLE	1	2.000
CRUSADER	1	2.000	SIM ISLAND	1	2.000
CYBER MANIA VOL:13	1	2.000	SPY CRAFT	3	3.000
CYBER STORM	1	2.000	STAR TREK KLINGON	3	3.000
CYBERIA 2	2	2.600	STAR WARS TIE FIGH.	1	2.000
CYBERMAGE	1	2.000	STONE KEEP	1	2.000
D	2	2.600	STRIFE	1	2.000
DESCENT 2	1	2.000	SU-27 FLANKER	1	2.000
DOUBLE SWITCH	3	3.000	SUPREME WARRIOR	2	2.600
DRUID	1	2.000	TANK COMMANDER	1	2.000
DUKE NUKEM 3D	1	2.000	TERRANOVA	1	2.000
EARTHSIEGE 2	1	2.000	THE HIVE	2	2.600
EURO 96	1	2.000	THUNDER HAWK 2	1	2.000
EUROPEN GOLF	1	2.000	TIME COMMANDO	1	2.000
FAST ATTACK	1	2.000	TOP GUN	2	2.600
FIFA 96	1	2.000	TOTAL KNOCKOUT	1	2.000
FORMULA 1 GP 2	1	2.000	TOY STORY	1	2.000
FOX HUNT	3	3.000	TREASURE QUEST	1	2.000
FULL THROTTLE	1	2.000	ULTIMATE BODY BLOWS	1	2.000
GABRIEL KNIGHT 2	6	4.000	UNDER THE KILLING M.	1	2.000
GENDER WARS	1	2.000	VIRTUA FIGHTER	1	2.000
GAME VENTURA	1	2.000	WAR CRAFT 2	1	2.000
HARPOON 2 DELUXE	1	2.000	WING COMMANDER 4	6	4.000
I HAVE NO MOUTH & I..	1	2.000	WIZARDY GOLD	1	2.000
INDY CAR RACIN 2	1	2.000	Z	1	2.000
LANDS OF LORE	1	2.000	ZORK NEMESIS	3	3.000

YENI GELEN OYUNLAR

PROGRAM ADI	CD	TL(000)
A.T.F NATO FIGHTER	1	2.000
ATMOSFEAR	1	2.000
AZREAL'S TEAR	1	2.000
BATTLE CRUSADER 3000	1	2.000
BEDLAM	1	2.000
C&C 2	2	3.000
CRUSADER 2 NO REGRET	1	2.000
CYBER SPEED	1	2.000
DEADLY TIDE	4	3.300
F-22 LIGHTNING 2	1	2.000
FIFA 97	1	2.000
GENE WARS	1	2.000
GENDER WARS	1	2.000
HIND	1	2.000
MEGA RACE 2	2	2.600
NHL 97	1	2.000
QIN	1	2.000
ROAD RUSH	1	2.000
RALLY CHAMPIONSHIP	1	2.000
SHADOAN	2	2.600
SHATTERED STEEL	1	2.000
SHERLOCK HOLMES	1	2.000
STAR CONTROL 3	1	2.000
SYNDICATE WARS	1	2.000
URBAN RUNNER	4	3.300

SUPER CD'LER

SUPER CD 1 (103 ADET OYUN)
SUPER CD 2 (72 ADET OYUN)
SUPER CD 3 (52 ADET OYUN)
SUPER CD 4 (37 ADET OYUN)
SUPER CD 5 (21 ADET OYUN)
PRAY FOR DEATH(DOV.), GENE MACHINE(MAC.)
CRUSADER 2(MAC.), GENE WARS(UYGARLIK KUR.)
OLYMPIC GAMES ATLANTA 96(OLIMPIYATLAR)
ALIEN INCIDENT(MAC.), STRIKER 96(FUTBOL)
TIME COMMANDO(ACTION ADVENTURE)
SUPER CD 6 (32 ADET OYUN)
JUDGE DREDD, VIRTUA SNOOKER, MARATHON 2,
OLYMPIC SOCCER, ZAPITALIZM,AGE OF RIFLES
JAGGED ALLIENCE,MORTAL KOMBAT 3 W95
NFL QB CLUB 97, XENOPHAGE,DEATH RALLY,
FORMULA1 GP2, CM2 UPDATE, STRIKER 96,
SIM ISLE W95, WATER WONDER

SUPER CD FIYATLARI : 5.000.000 TL

FIFA 97
COMMAND&
CONQUEROR 2

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :

YAPI KREDI BANKASI KAYNARCA SB. HESAP NO: 12245-7

IS BANKASI PENDIK SB. HESAP NO : 811308

BİLGİSAYARCILAR !
TOPTAN CD OYUN
FİYATI ALINIZ

FINDIK

FINDIK BİLGİSYAR SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

ARTIK TUNALIDAYIZ

FINDIK
OYUN
KULUBÜ

en hit oyunlar

FINDIK CD KAYIT SERVİSİ
KAYITLARINIZI 25$'A YAPIYORUZ
HER TÜRLÜ CD KAYIDI YAPILIR.

- ÇIKAN EN SON CD OYUNLARI
- ÇIKAN EN SON DİSK OYUNLARI
- AMIGA-COMMODORE OYUNLARI
- GAMEBOY CD OYUNLARI
- SEGA GAME GEAR VE OYUNLARI
- SEGA MEGA GEAR VE OYUNLARI
- HOME COMPUTER OYUNLARI

YÜZLERCE ORJINAL CD OYUNU
(TOPTAN PERAKENDE)

Siparişlerinizi Türkiye'nin her yerine APS veya Kargo ile ulaştırıyoruz.

Merkez: 30.sok 15/C Bahçelievler/Ankara Tel/Fax: (312) 2239617

Şube : Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pas. 88/84 Kavaklıdere/Ankara Tel/Fax: (312) 4680231